garden party

園遊会

It's a collection selected
from among the best works of
Ken'ichi Sonoda
until 1992.


園田健一
Ken'ichi Sonoda
園田健一
garden party
It's a collection selected
from among the best works of
Ken'ichi Sonoda
until 1992.

garden party

園遊会

Ken'ichi Sonoda

園田健一

It's a collection selected from among the best works of *Ken'ichi Sonoda* until 1992.



garden party

園遊会

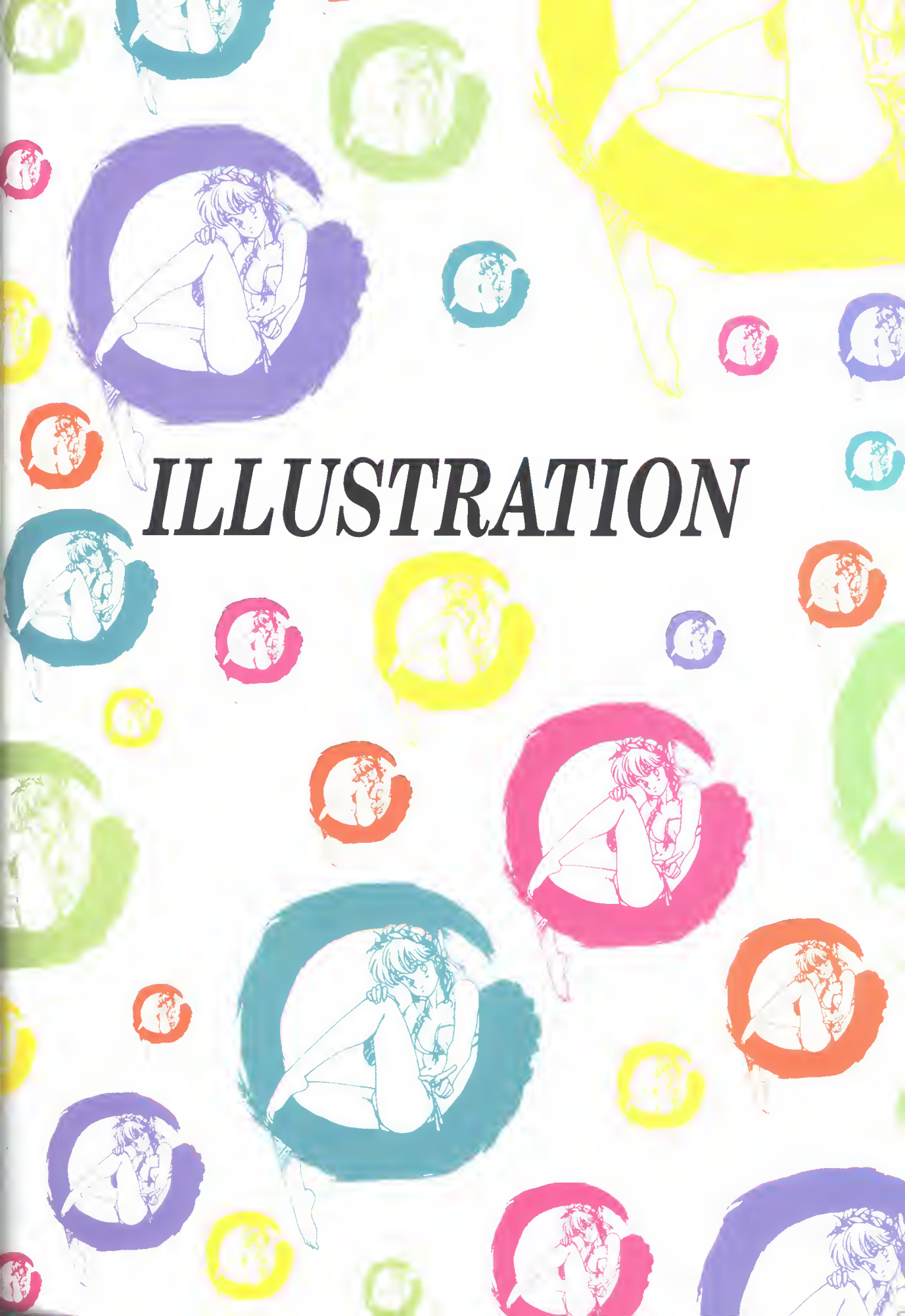
Ken'ichi Sonoda

園田健

It's a collection selected from among the best works of *Ken'ichi Sonoda* until 1992.







ILLUSTRATION






Hornady




2MAD666


CHICAGO
CB1100
MAD666




PEED
LMIT


OTAKU
おたくのビデオ
VIDEO
1981-1991

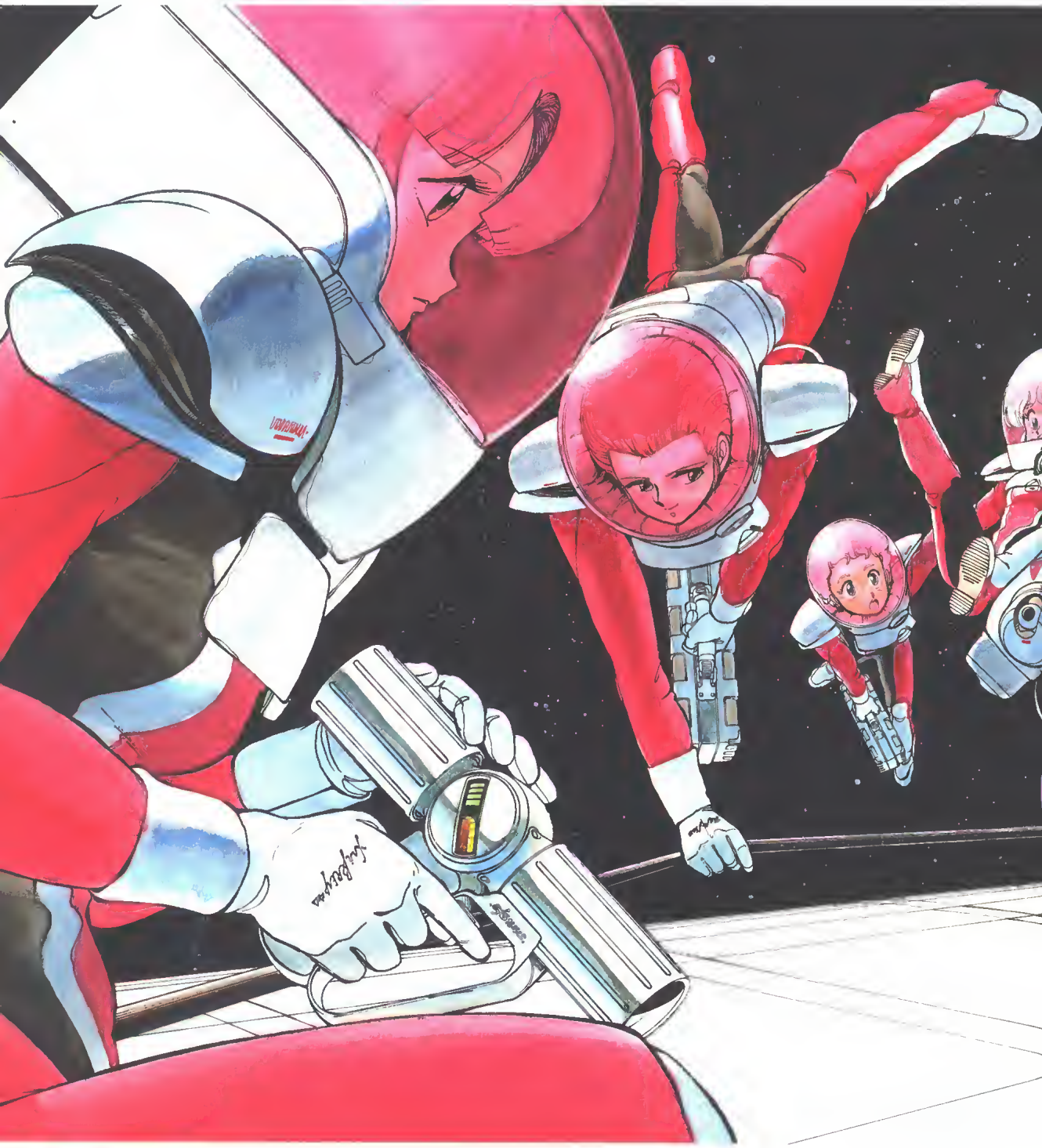


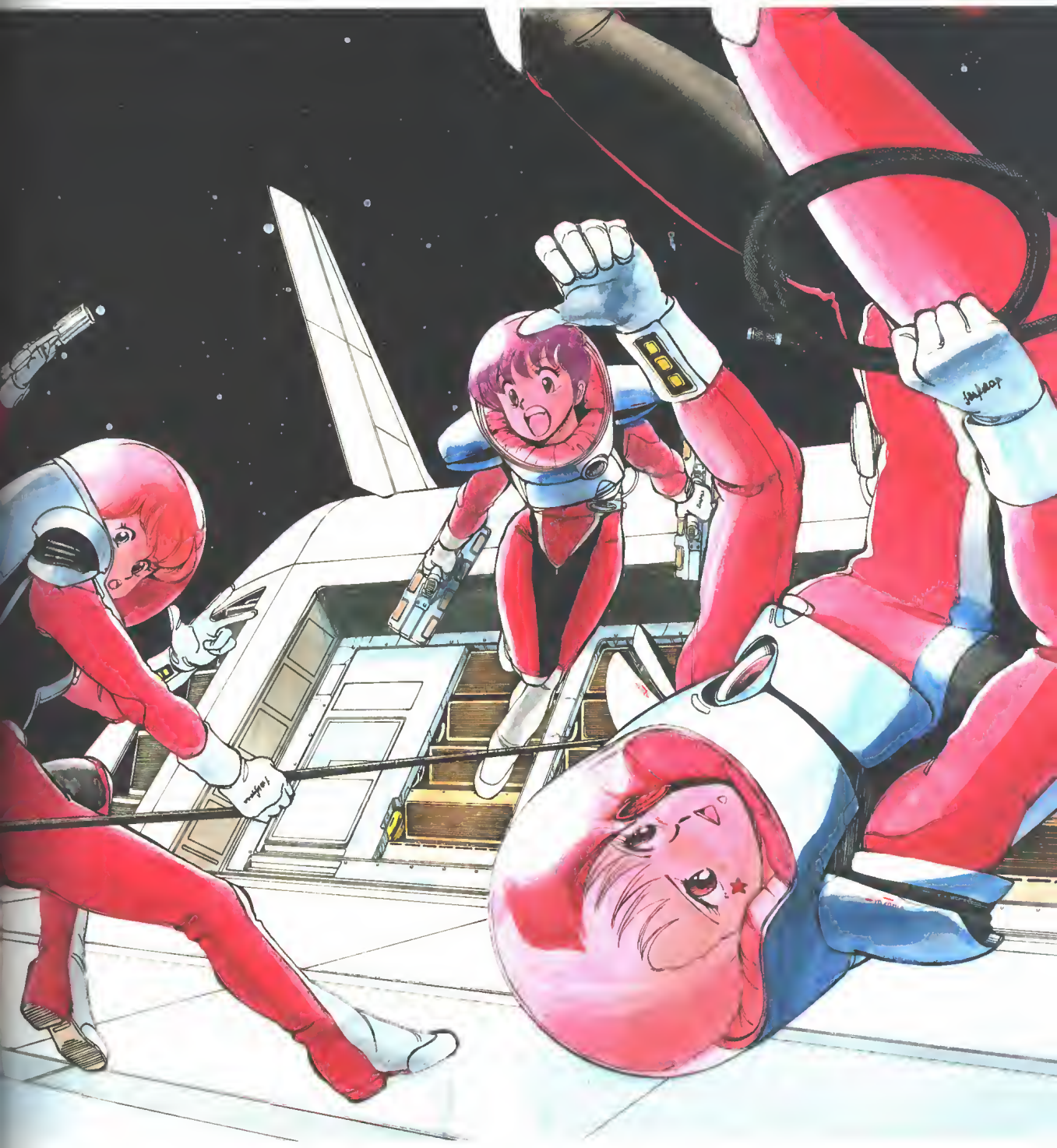

TICKET
CINEMA
MUSIC
SPORTS
PLAY
ART
CITY
TV
I ♥ SF





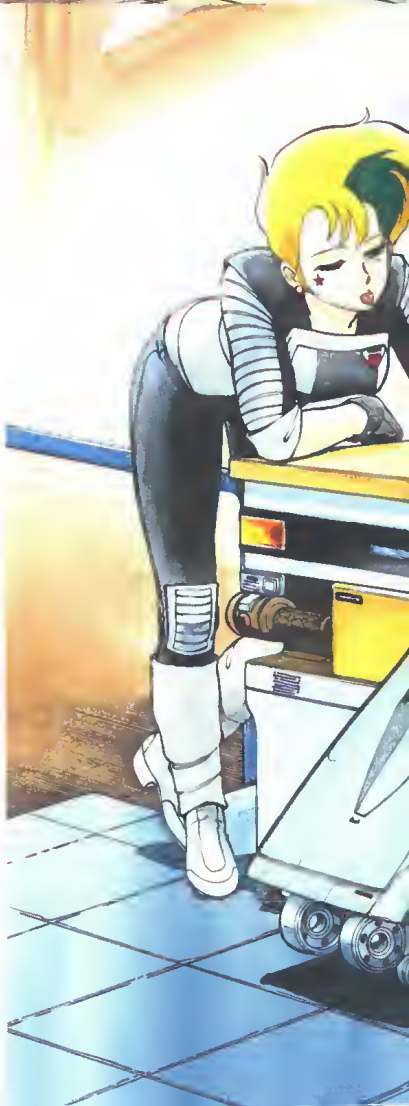























If…
舞台がもっと暖かいトコ。
又は季節が真夏だったら…
暑い?
←やはりあのヘッドカムは暑苦しかろう ウォークマンタイプとしよう。
んでもアンテナ感度は落ちるし バイザーはまた別につけねば。
ハンドル内にコッキングレバーとセレクター（セフティ、セミ、バースト、フルオート）
40ミリグレネードランチャー（単発）
＊Aを押すとランチャー全体が1cmほど前進してフリーになる。レールを前までスライドさせてオシリからグレネード入れてもどすと凹が押し、とロック。同時にフロントトリガーがカクッと下がるので それを引けばファイア!
アクタイプの強化プラマガジン 50発入り。
ノートンがふんでもわれないが。
380WMぐらいないと MMEのアーマーぶっちぬけないが レンズやジョイント部をねらえば別だが…
ショックアブソーバー付きの銃床
サイトの両サイドが立ち上がってて ガードになってます。
コンペンセイター（ハネ上がりをふせぐ）
＊スライドオープン状態
チャマグ オート
セミダブルアクションにて 10+1のファイアパワー!
グリップ内にはハンマースプリングがないために女性でもにぎれる太さになってます。
スコアがかついでいるのはRPGみたいなミサイルランチャーです。
ミサイルをセットしてサイトを起こし、ノズルを引きのばして準備OK。
1km射程があり あたればMMEも1発!
ただし他の兵器とコンビネーションを組まないと射ち落とされる事になります。
これね
スコアは涼しい顔をしてる… けっこうタフだよなァ
ガルマーク つけるヤツ
暑さに弱いフォルディン 軍人のくせに情けねェの
ミティはいつでも元気！
しかしこれでは山下清のようだ
リュックの中は画材や自炊道具などではなく食い物とガラクタばかりである。
カボチャパンツは命だ!!
本体下に時間調節のダイヤル有り。
MMEを倒す事は出来ないが 光とチャフ入りスモークで動きをふうじる事ができる。
うまく関節につっこめばハカイも何とか可能。
ガラスやクギやトラップをふんでも通さないジャングルブーツ
GULL
1990 5.25

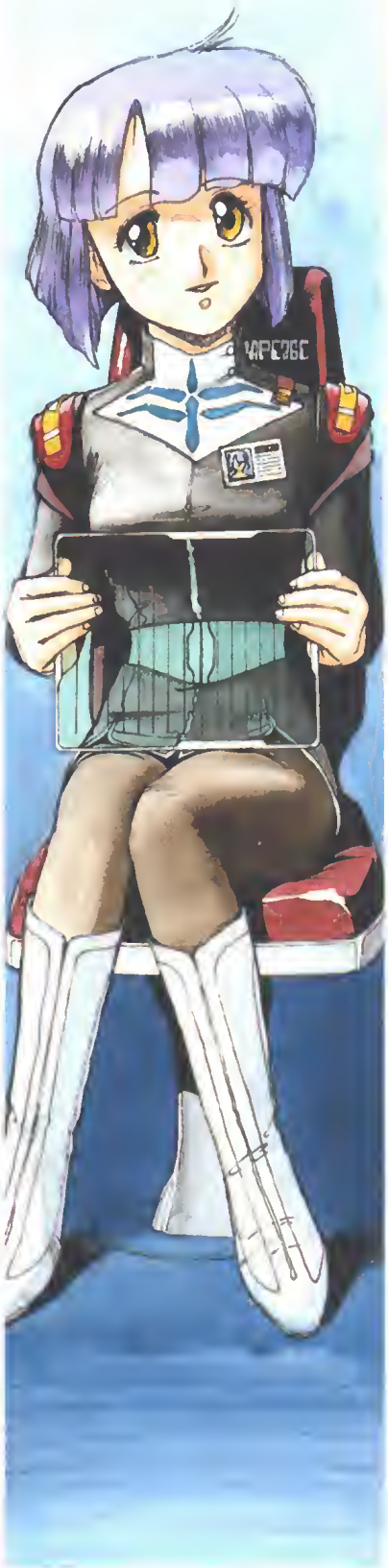








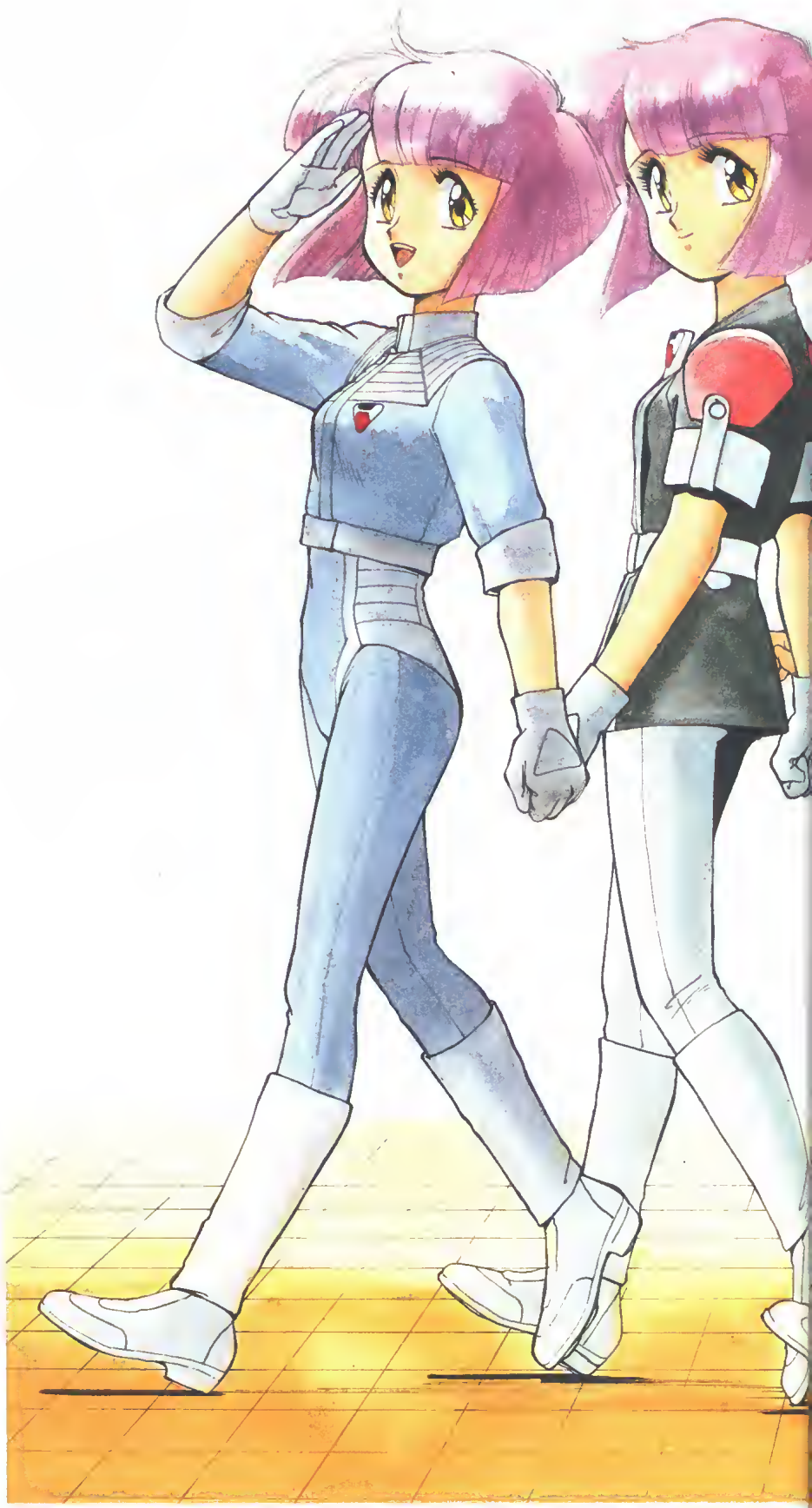


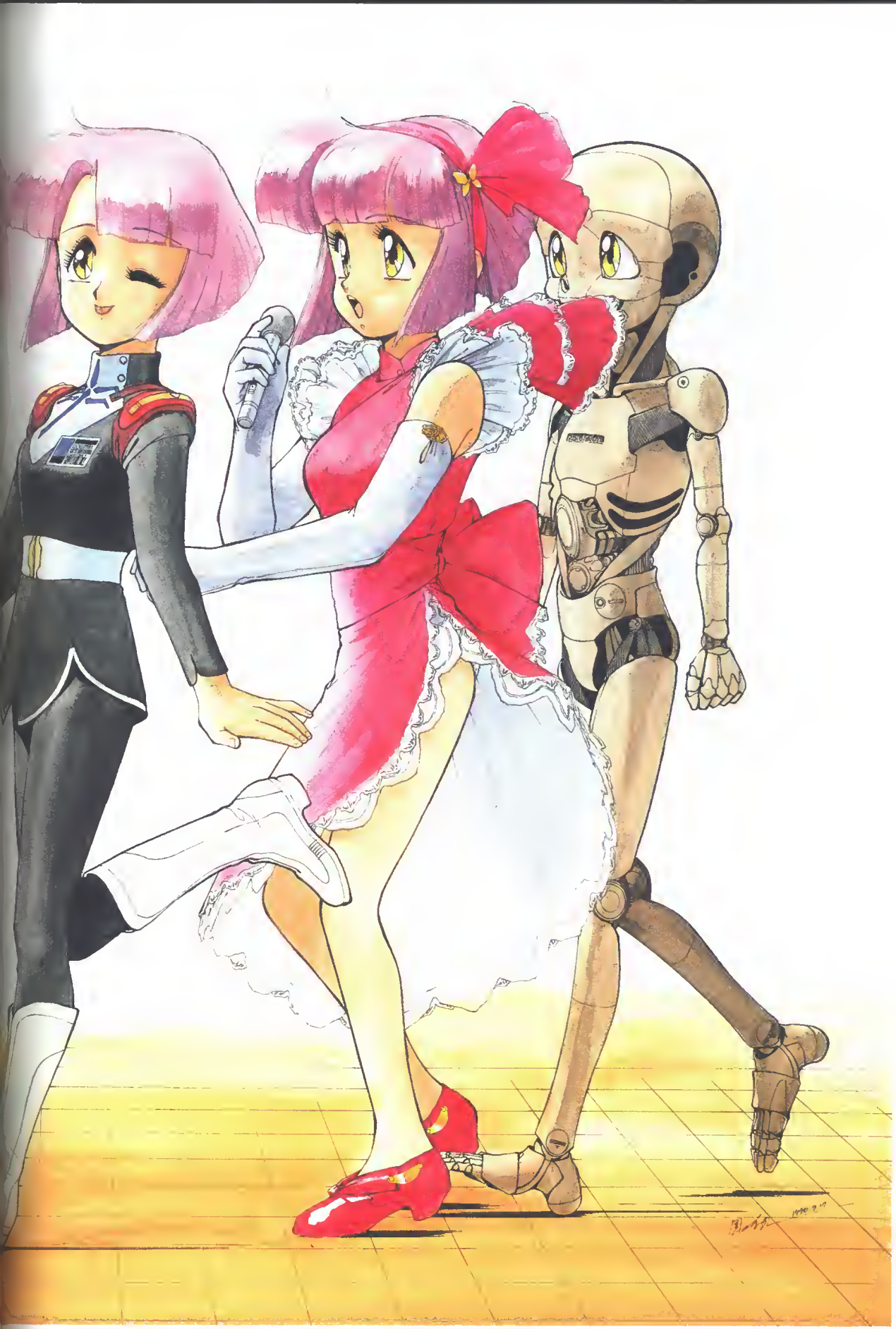


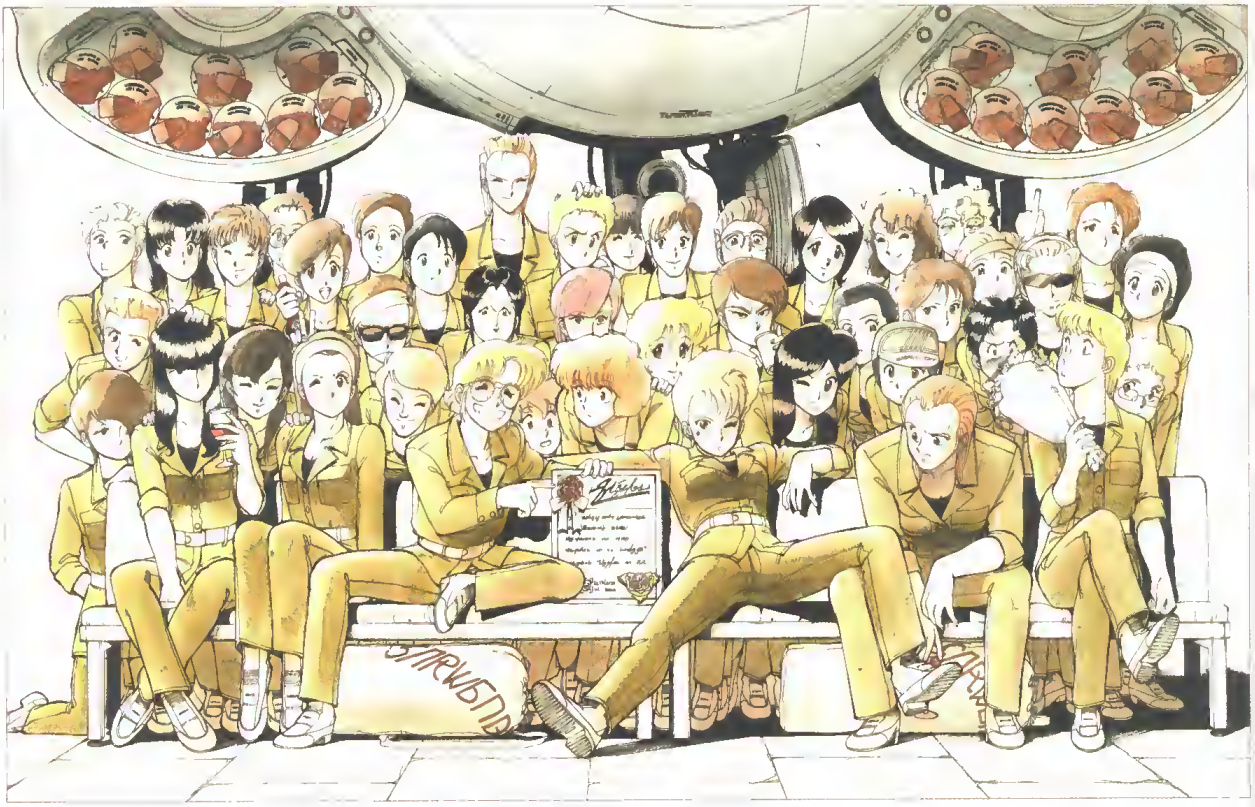




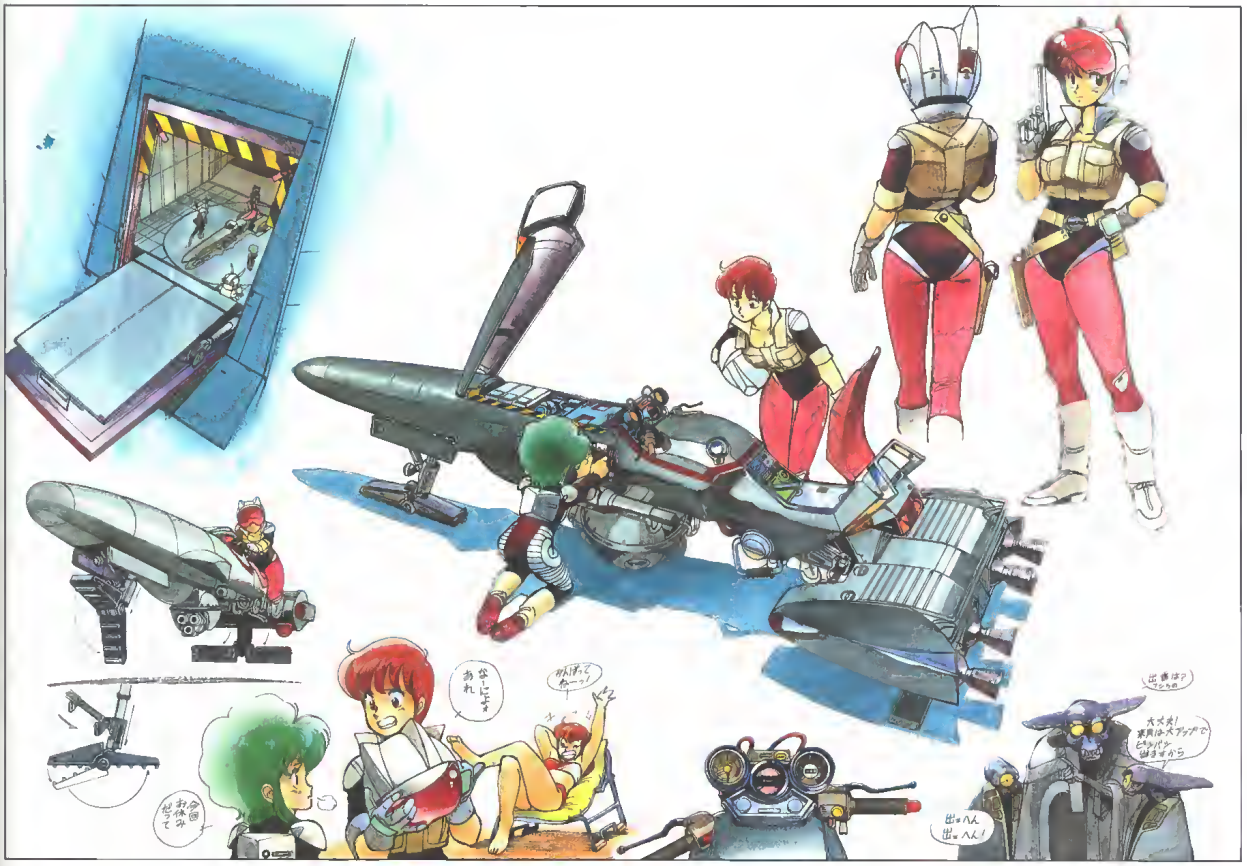

0007185
DRY CLEAN LAUNDRY
INT-SST





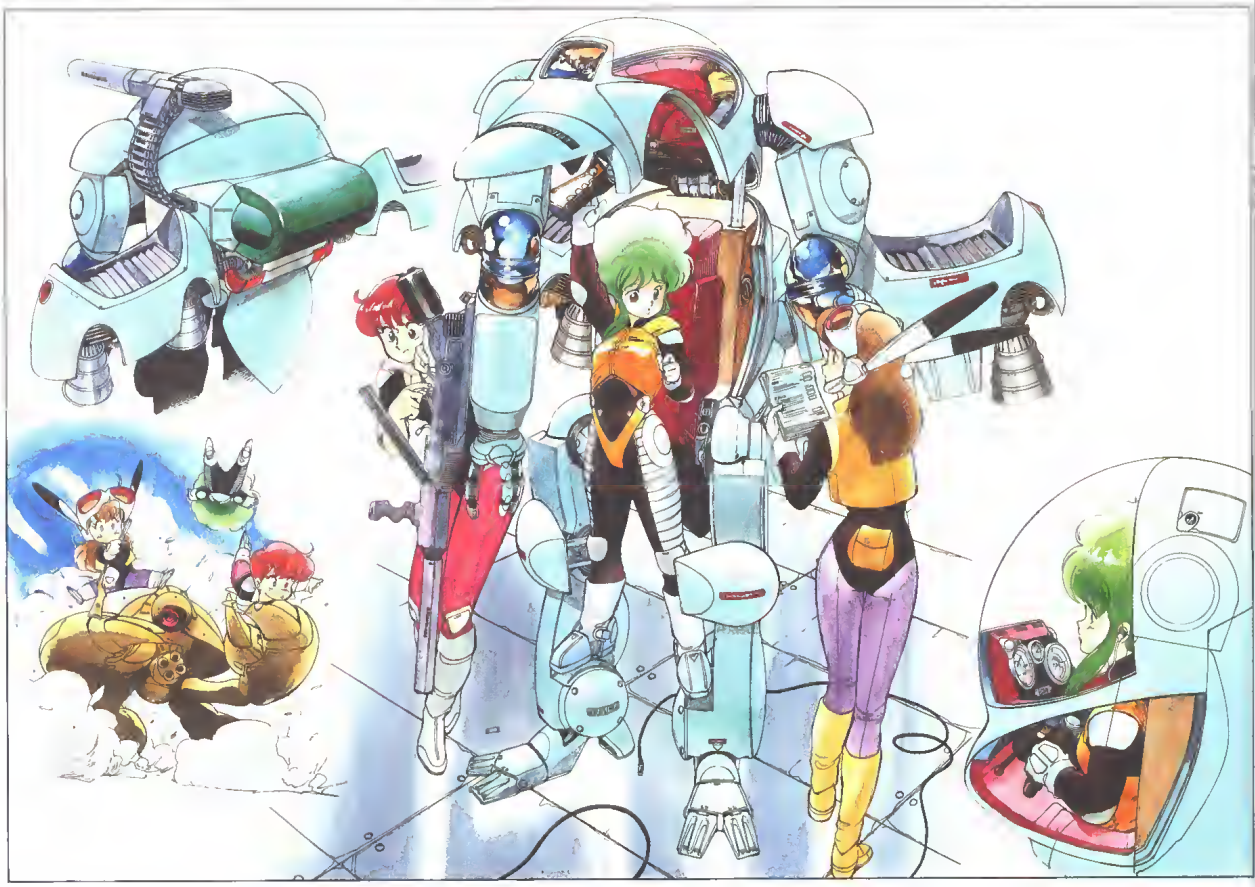


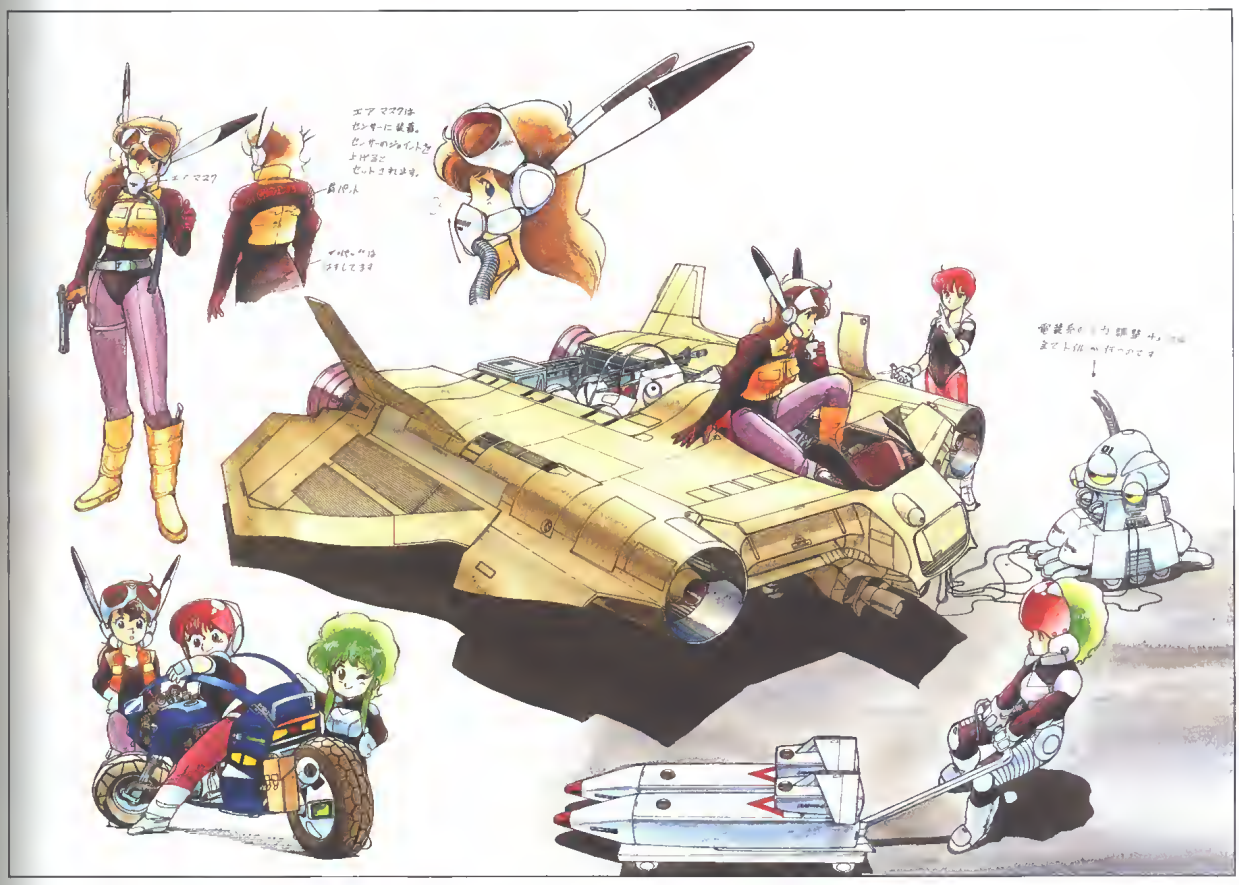


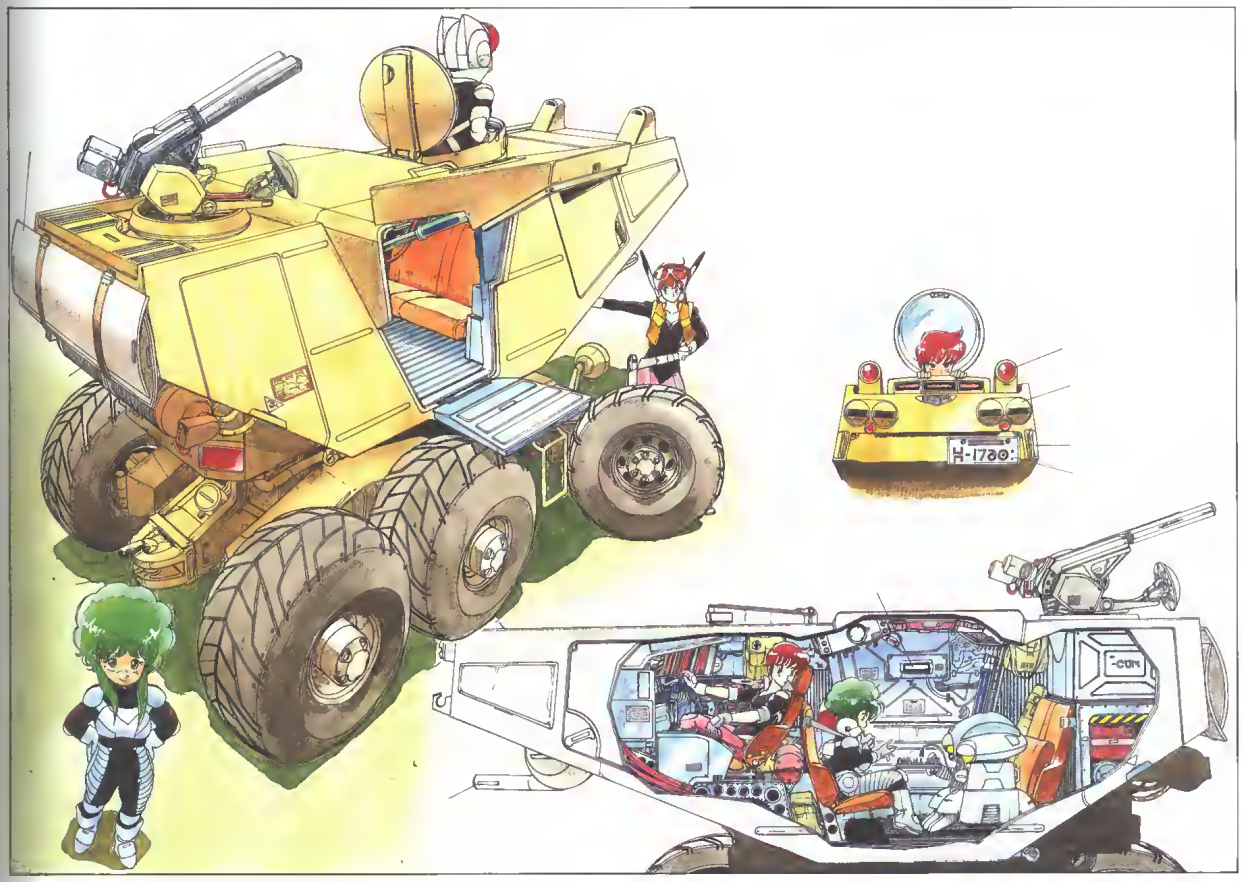

出番はっ
ちゃも
大ピンチ！
東貝はバブルで
ヒカリバナ
出ぇへん
出ぇへん！
なにしよる
あれ
かんぱ〜い
今回
おみそ
だって


HUMY







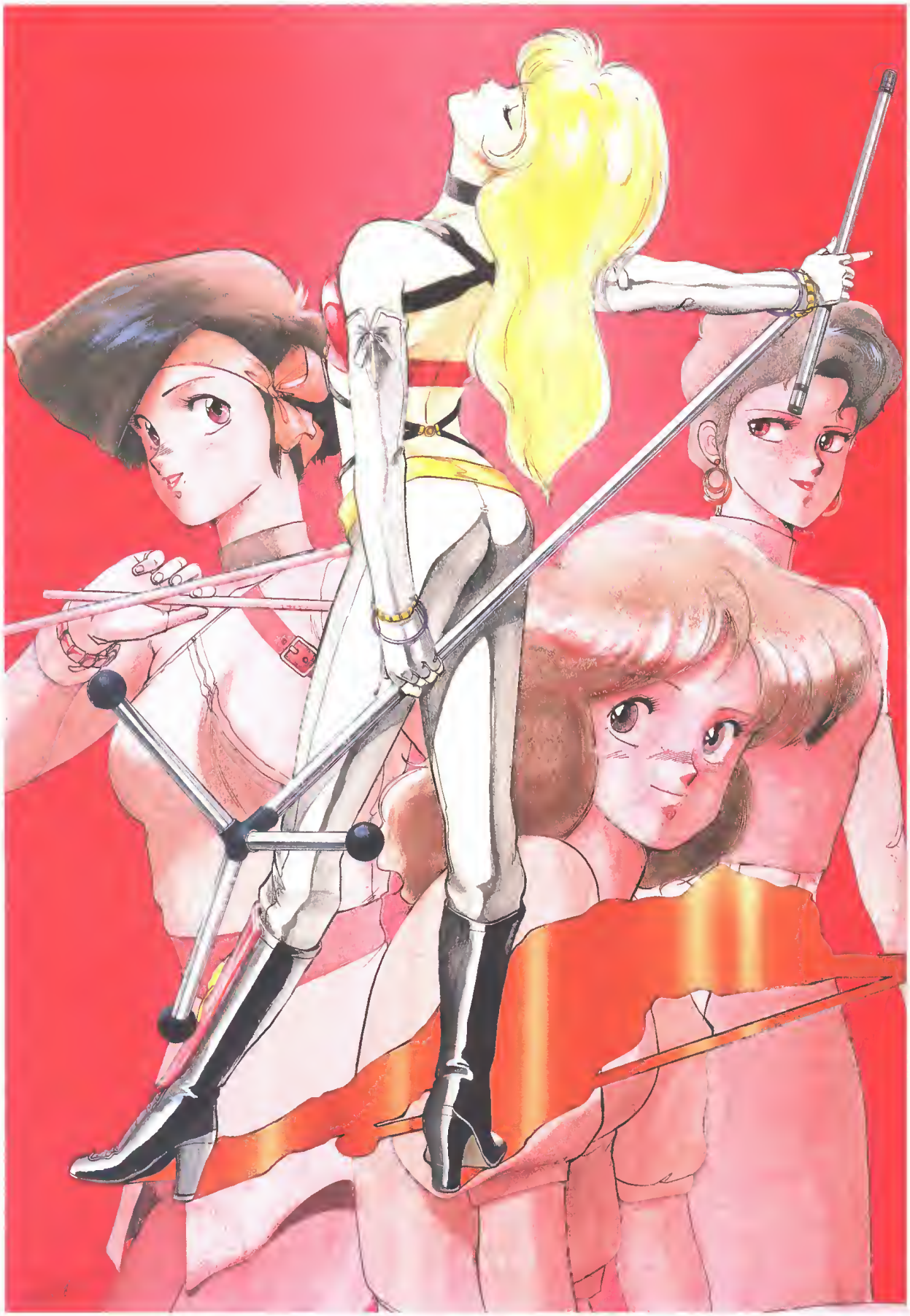






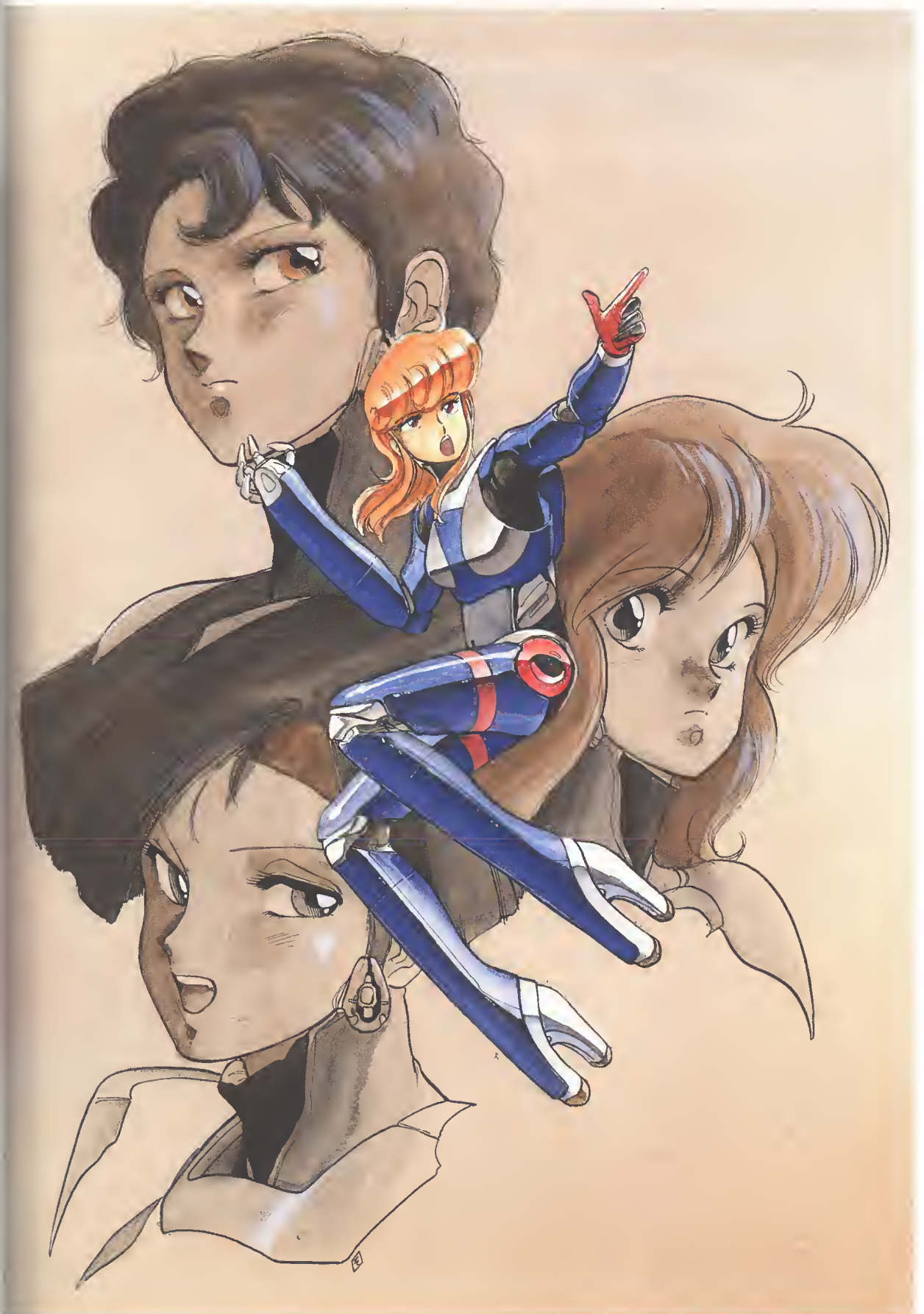






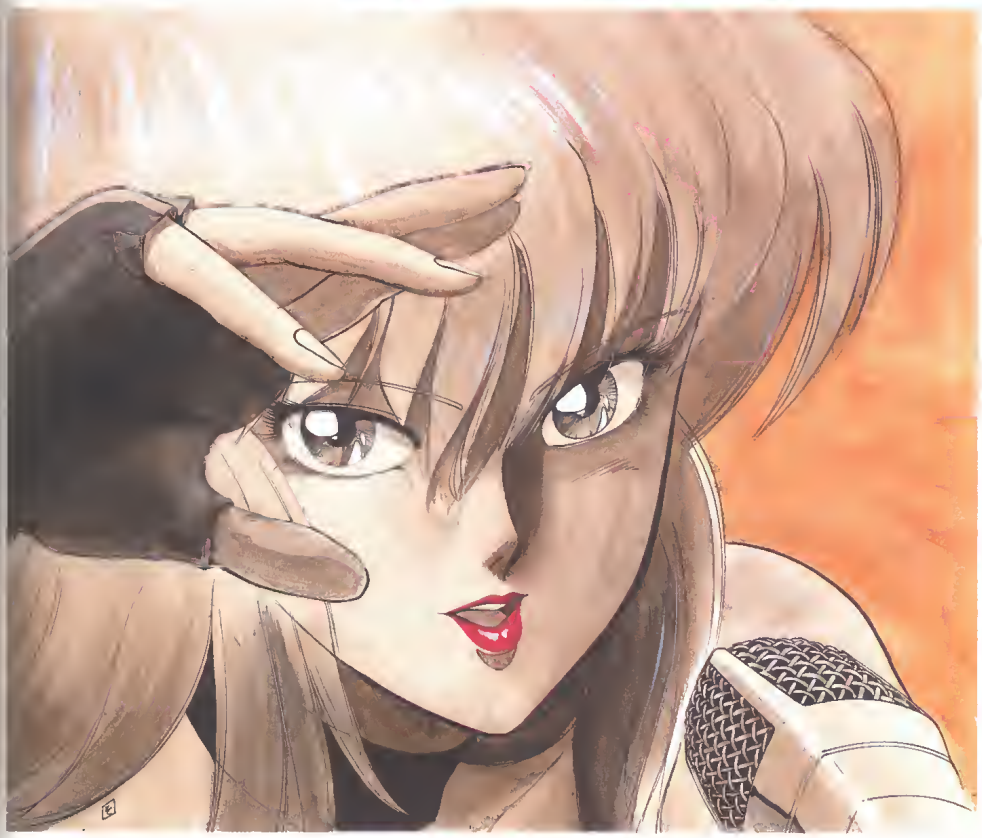


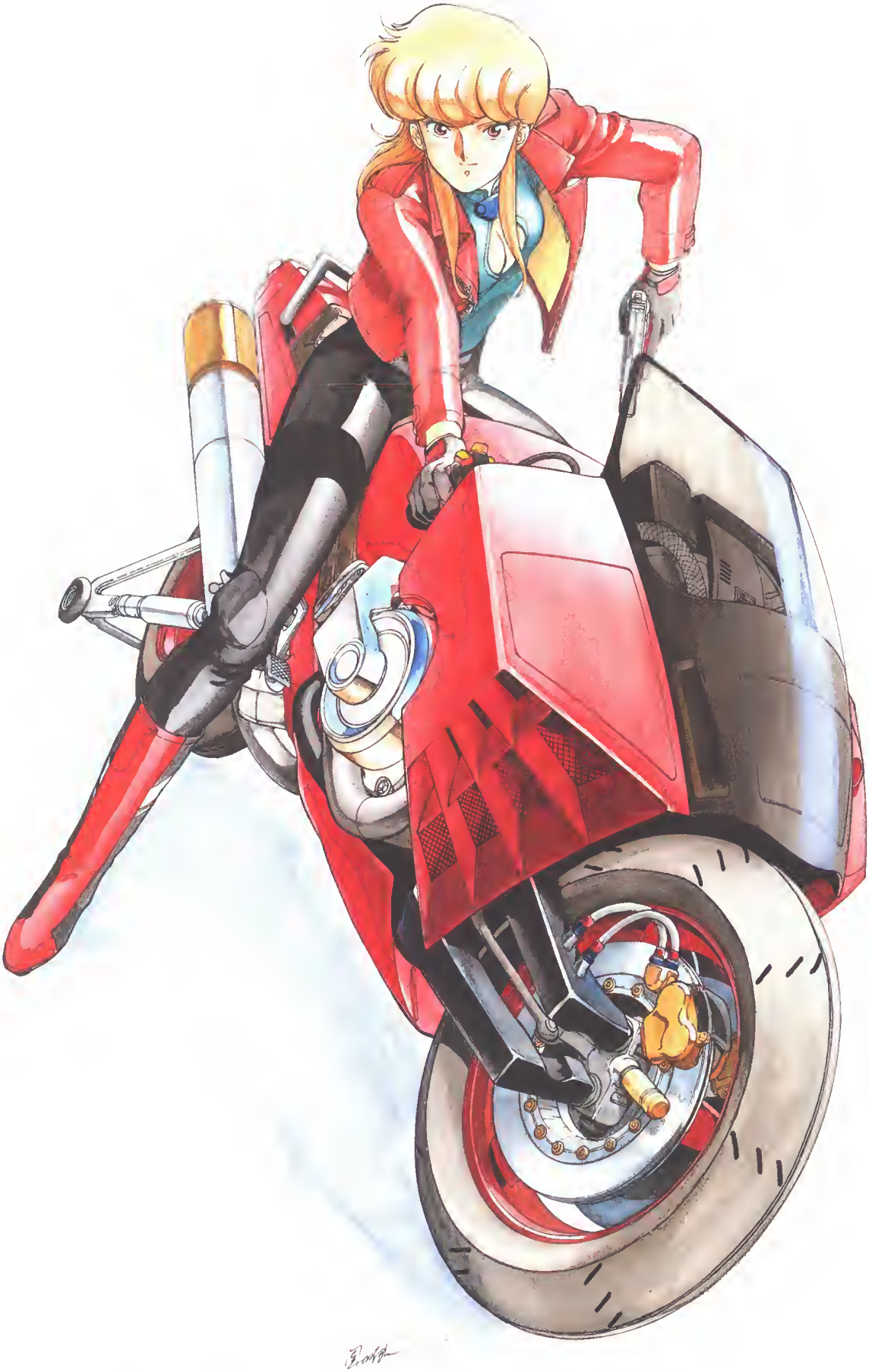






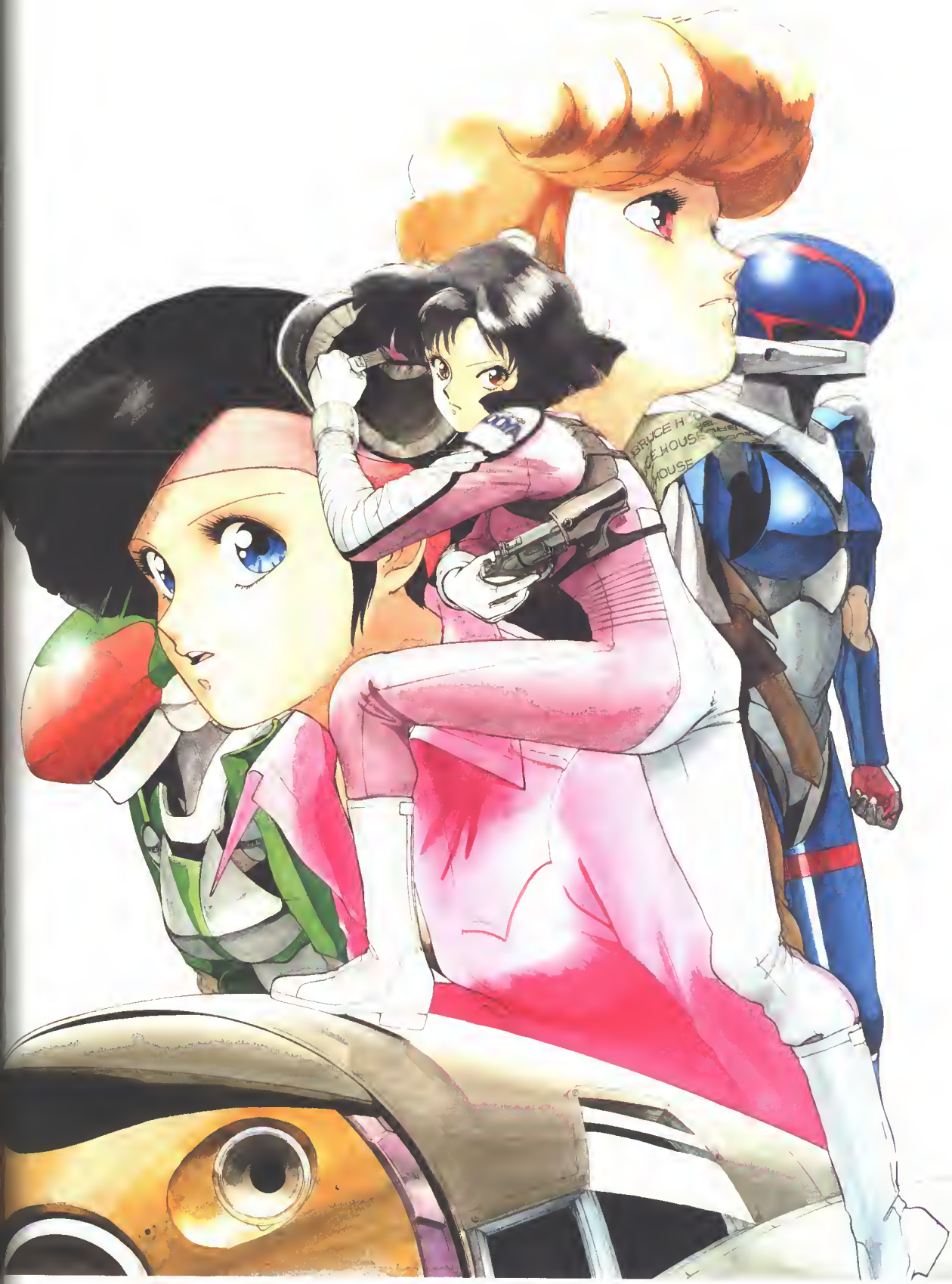













LEATHER SUIT SHOP
KADOYA










AD.


KNIGHT SABER
U
D


KNIGHT SAVERS
—KOTETU—


Y-8
KNIGHT-SABER
-KOTETU-

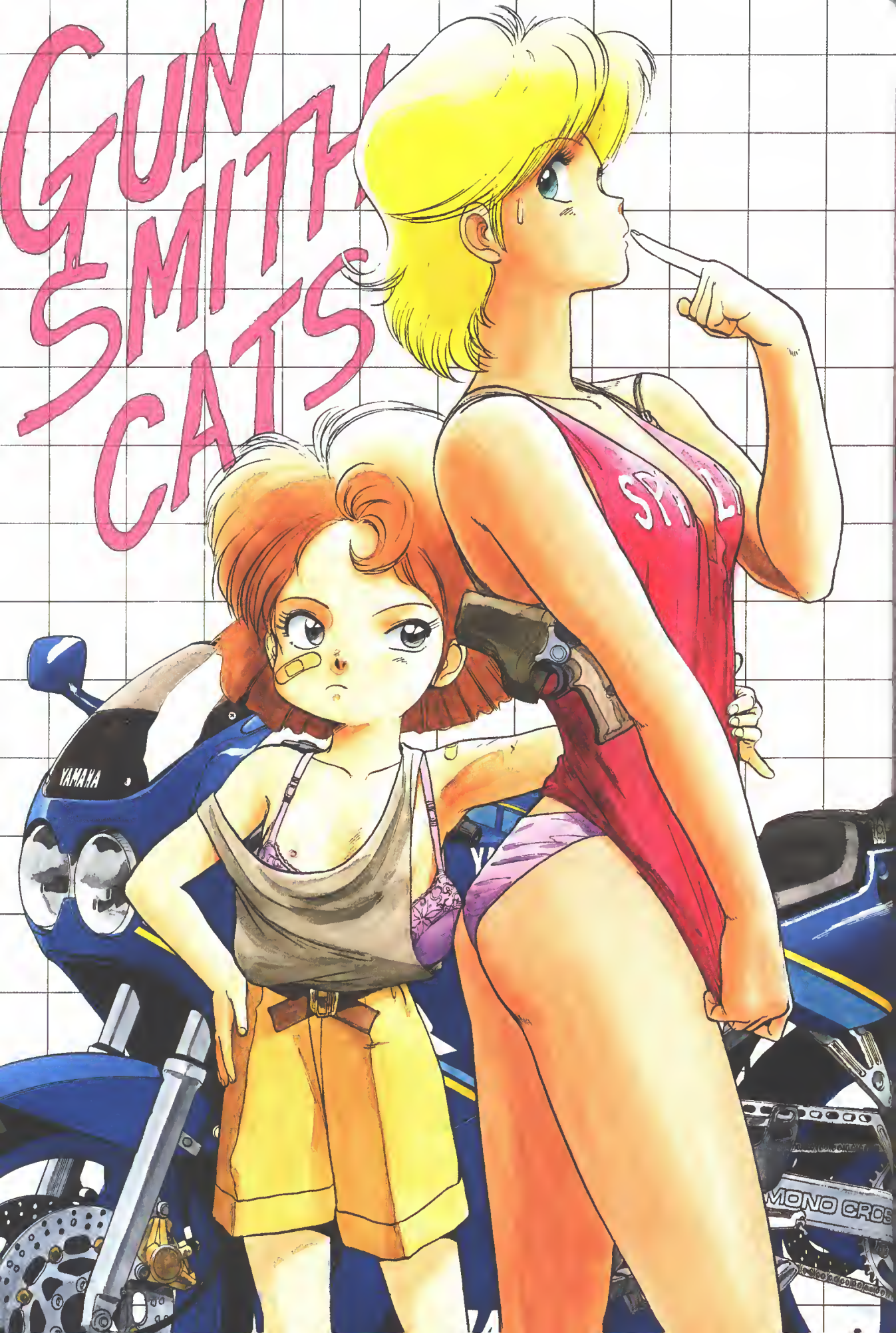






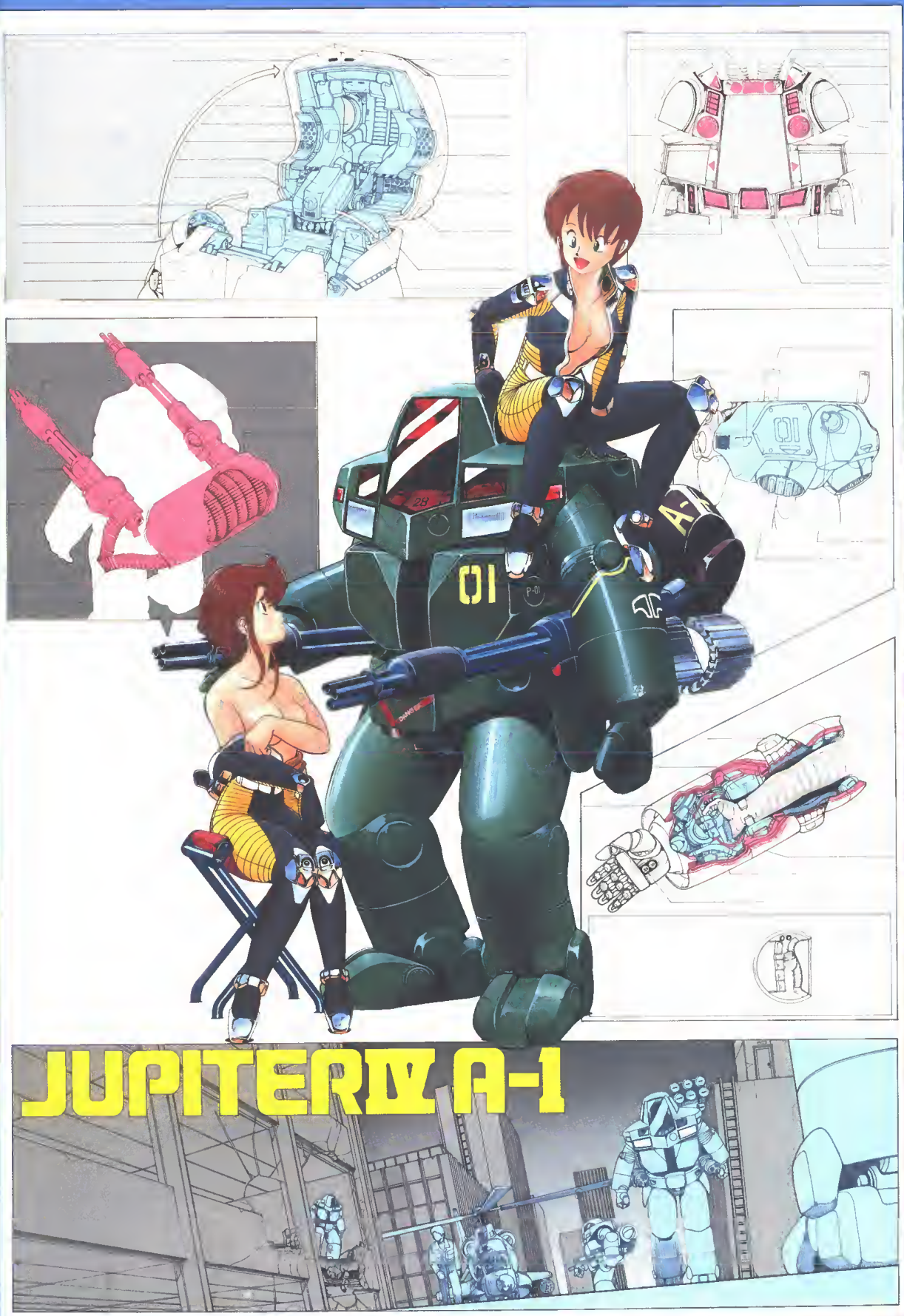




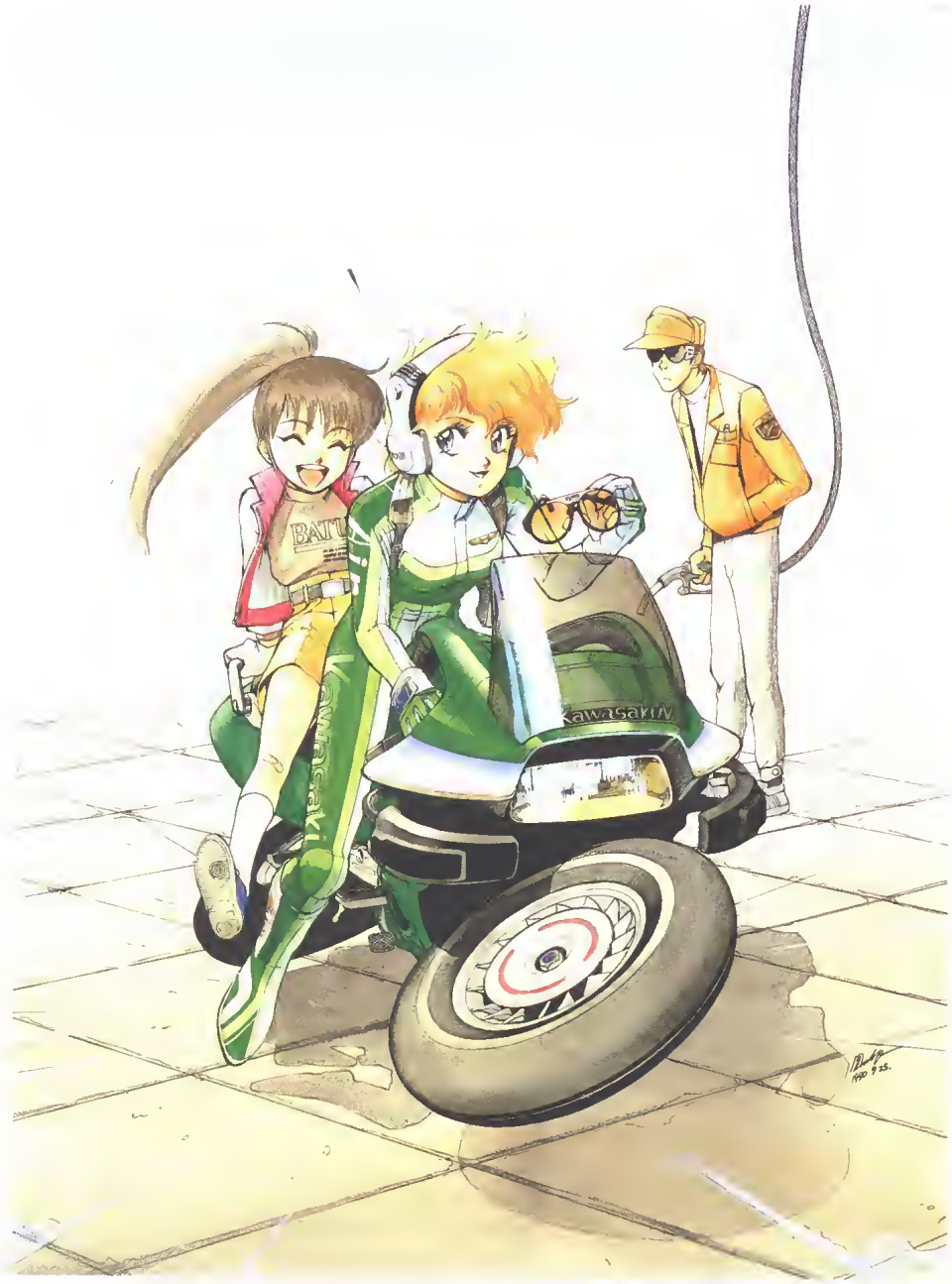

GUN SMITH CATS
YAMAHA


TALOS


04
F-29
A-1R
McDONNELL DOUGAS


JUPITER Ⅳ A-1





Talk Time

園田健一インタビュー







アニメデザイナーから漫画家へ…孤独の戦いの行方は？

〈K〉：アートミックス（オリジナルアニメ企画会社）にいた頃はアニメーションのデザインとイラストが主な仕事だったけど、'90年に独立してマンガやり始めて、変わった事は？

「まァ、収入は上がったし、自分だけのイメージの作業ができるんで…ま、ストレスはたまる事もあるけど、今の方がやっぱり透かにいいなぁと。会社にいた頃は、殆ど毎日のように泊まり込みで、円形脱毛症ができるまでがんばった時期もあったんや。」

〈Y〉：独立した今でもやっぱり仕事の時間帯は夜中っていうカンシなんですか？

「だいたいマンガ描いて、アシスタント呼んでる時は、もう定期的に仕事してて、お昼に起きて、で朝寝る。だから毎日の睡眠時間6時間とか。それでアシスタントがはけて、マンガ連載以外の仕事してる時は、もうかなりバラバラな生活してる。毎日2、3時間ずつズレ込んで行って、10日くらいのサイクルで一回転してるとか。」

〈Y〉：規則的な生活ってなにそれ？みたいな。。

「だから、規則の元になるものってのは、アシスタント呼んでる時はアシスタントの通勤自体が元になるけど、1人の時に元になるものってのは、しめ切りしかないワケや。しめきりを大前提に考えると、それまでのスケジュール進行が時間の割り振りの元になるワケで、うまく進めばいいけど、遅れぎみになるともうドンドンずれ込んでハンパじゃなくなるんや。ネームとか絵コンテとか完成してる段階だったら、まだ読めるけど、考えて出すっていう段階だったら、時間量がそのまま仕事量になるワケじゃないから。丸三日、考えて寝っころがって、ごろごろはね回ったりしても結局一枚も進まない事もあったりねぇ…。切羽詰まるとスピードが上がる事はよくある。」

〈K〉：それはあるだろうね。マンガ描いててもある程度ストレスはたまるでしょ？

「マンガのストレスは、ほぼしめ切りだけで。あとはまァ…コンテを編集部に出して、ここを直せって言われる事なんだけど、ぼくはまだいいんや。出したコンテはそのまま通る事が多いし。直す所も、このセリフがどうとかいう位で」

〈K〉：マニアックな作品を表現できる媒体が増えたのも嬉しい事たよね。

「普通にマンガ描いても、多分オレのマンガ売れないんじゃないかなと。普通にラブコメとか、スポーツ物描いても、他にウマい人がいるから売れないだろうから、自分自身の個性を出さないと。とにかく、このテの内容のマンガは、園田健一のマンガでしか読めないゾ！というようなヤツを出さないと、これはもう勝負にならんと思って。だからもう、自分の趣味の車と銃を出して。」

〈K〉：逆に、その辺で苦労する事とかはない？

「現実のモチーフから逃れられないから、資料集めが大変やね」

〈K〉：そういうのが続くと、違う物を描きたくなったりする？

「だから、実を言うと、まぁ…アニメをやらしてもらえるんだったら、巨大ロボットアニメとか、超ヒーロー物とか。頭で雲をかき分けて、一歩走るごとに地震をバンバン起こして。で、パンチをくり出す時は多段式ロケットでパンチに加速を加えて、とか。。とにかく動くたんびに衝撃波という…。そんな超巨大ロボット物。某ロボットみたいにミサイルバンバン撃つんじゃなくて。」

――〈K〉：なるほど。。存在自体を動きで演出するワケね。

「で、動きは一コマ落としで。『空飛ぶゆうれい船』のゴーレム（'69年の東映動画の劇場作品に登場する巨大ロボット。そのデザインと演出の迫力は、多くのファン、業界人に影響を与えた）のような。未だにゴーレムからイメージが離れない。あんなん描きたいし…」

〈K〉：なるほど。じゃあ、人間とメカっていうのは、どっちが好き…というか、どっちが描きやすい？

「まぁ、描きやすさっていうと人間なんだけど、イラストとして描いた場合、間をもたせやすいのはメカの方やな。だから、取り合わせると、一番間をもたせやすい。だけど、ワンパターンにならないようにするってのは、またそれで難しいってヤツで…。だからイラストで一番ラクってのは、いわゆる〝ヒーロー物〟。メインキャラクターの上半身だけボン！ってポーズつけて描いて…」

――〈K〉：パックに色々いるというパターン。

「そう。特に、スゴく個性的な鎧とかコスチュームとか、ヘルメットをかぶっているというのが一番ラクっていうヤツやね」

――〈K〉：男と女とではどっちか描きたい？

「絵的には女性が描きたいけど、内容的には男を描きたい。だから一枚のイラストだったら女性の方が遙かに映えるけど、内容的には男のキャラでガンガン行った方が。もう汗臭く、血なま臭く、煙の匂いやらホコリやら、オイル臭く、ガソリン臭く。もう緊張の連続ってヤツ。女性だとそうはいかんやろ？血ヘド吐いたり、鼻血出したり。」

〈Y〉：できないです。。

「皮膚を切り裂かれたりとか…もしくはチンピラ5、6人素手でぶっ飛ばして、骨バキバキ折ったりとか…。拷問したりとか。女性キャラでやると、ちょっとキツいかな。」

園田健一流の映像論とは…

――〈Y〉：これだけたくさん作品がある中で、お気に入りはどれでしょう？

「う～ん…。お気に入りってワケじゃないけど、バブルガムクライシスのパート7前後の絵と、ライディング・ビーンのパッケージとか。あの辺の構図を使ったヤツは結構気に入ってる」

――〈K〉：最近てカラーイラスト描くのは、マンガの扉とか、カット位かな？

「うん。カラーの仕事は極力減らしている。というか、カラーの仕事ってアシスタント使えないから。」

〈K〉：セル画と水彩画とどっちか描きやすい？

「セル画の方が楽な所は多いけど、（仕上げの段階で）イメージ通りになるとは限らんし…。背景は筆で描かなきゃいけないしな」

――〈K〉：上がってきてヒックリ！って事あるからねえ。

「ま、自分の絵にはセル画の方が合ってる所があるって思ったりもするが。」

――〈K〉：と、いうのは？





「セル画のキャリアが長かった（８年位）からや」

――〈K〉：確かに園ヤンの絵はセル映えするよね、なぜか。

「逆に本宮ひろ志だったら、セル画映えは全然しないよ」

――〈Y〉：恐ろしい。

――〈K〉：時代的に、マンガの流れがアニメ的になって来たっていうのが結構あると思うんだよね。

「ガンダム以降はセル画映えするような絵が結構はやった。最近は少女マンガのパターンをとり入れる若手の人が増えて…。岡崎武士はんとか、あの辺はなんかすんげーウマくて、（絵具を）コテコテ塗ったりもしてる」

――〈K〉：園ヤンは今までそんなにコテコテっていうのはないよね。

「コテコテだと失敗するから。たけざき（漫画家・トニーたけざき。園田の後輩）みたいにも塗れんしな」

――〈K〉：あはは！バブルガムクライシスのパート６、７あたりから、水彩の技法が変わって来たなっていう気がするんだけど？

「ん～…。あの辺（'89～'90年頃）から、独立を考えてたかもしれないから。アニメでしか通用しないモンばっか描いてちゃイカンと。それに、周りの同世代の人間がどんどんウマくなって行くのにあせってたし。それよりも、自分より歳下の人間がウマくなってたんであせってたんや。『おたくのビデオ』の作画マンでいうと、本田雄君とか。20ちょい過ぎやって！」

――〈K〉：作監の松原秀典君とかもスゴくウマいもんなぁ！

「あのままで成長されたら到底太刀打ちできん」

――〈K〉：園ヤンもベテランの域に入って来てるよね。若い世代のプレッシャーもあるし、その辺はどう考えてる？

「もうちょっとで三十路だという。だからといってまるっきり通用しなくなる世界ってワケでもないから…。まァ、個性さえ出して行けば、自分の描きたいモン描き続けていけるだろうってヤツや」

――〈K〉：今は自分のフィールドで描いてるけど、今後チャレンジしてみようと思うシャンルってある？

「もうちょっと、周りに対して強い立場に出れるような地位を得る事ができたら、マンガの連載もするけど、アニメ監督みたいな事もやってみて、やってる間ちょっとマンガの連載を休むとか。大友さんや宮崎さんみたいに…」

――〈K〉：なるほどねぇ。じゃあその時はどういう方向性の演出を目指したい？

「個性持ちたいからある程度狭く深くいかなきゃいけない」

――〈K〉：メカニックの描写のこだわりとか、そっちの方向で見せるっていう事？

「メカはあくまでも手段であってね。ただ単に撃って当たってドカンと爆発して、透過光で光ってデカい音がつくと…それだけじゃいやだから。…宮崎さんが言ってるような方法論で、もうちょっとアクションの方に重点を置いてシーンを深く掘り下げて、画面的にもたせる事ができれば…と思ったりしているワケだ。」

――〈Y〉：ライディング・ビーンでは、ほとんど車や銃の設定を知らないで観ても、ちゃんと話は楽しめるという所がすごいと思いましたね。

「007シリーズなんかそうだから」

――〈Y〉：そうですよね。ですから、そういう設定を知れば知るほど余計に面白くなるんですね。

「ヘタにメカの方とか設定の方に話が行っちゃうと、大藪春彦の世界になっちゃうから」

――〈K〉：今のアニメって設定でトンつまってるよね。

「自分が描いた世界観を説明するためだけに作品作っても仕方がないだろうってヤツで…。表現したいもの一点だけを拡大しないと。シリーズ物だったらキャラクターは増えてもいいけど、一本きりの作品ならキャラクターはなるべく少なく、極端に言うと３人位でいいんや。主人公と、敵対する側と、その中間あたりに入って説明のため、もしくは話の流れを色々作るためのキャラクターと。でも今の作り手の世代って、戦隊物とか宇宙刑事物が好きな人間って多いやん。そのせいか、敵側にしろ味方側にしろ、みんな複数にしてしまうんや。キャラクター１人増やすだけで結構時間食うのに。」

――〈K〉：その分お話が薄くなるんだよね。

「まぁ一困ったもんだ」

――〈K〉：でもまぁ、あと何年かはますマンガをかんばって描くと。

「とにかく、マンガ家としてちゃんとしたものにならないと、どっちがハンパでも身動きとれなくなるし…。ま、やりたい事は色々あるけど、歳を食っていってしまうなぁ。やってるうちに１年、２年と！」

――〈K〉：三十路だと余計に時間がたつの早いからね。

「ま、80過ぎても、未だに映画監督やってる人間もいるくらいだから。いーんじゃないかと！でも、こんな生活したら50歳位で死ぬかもしれんな。」

（1992年7月21日、東京、吉祥寺にて収録）

Interview by DARTS（小泉 聡、吉本一期）
Photo by 園田健一

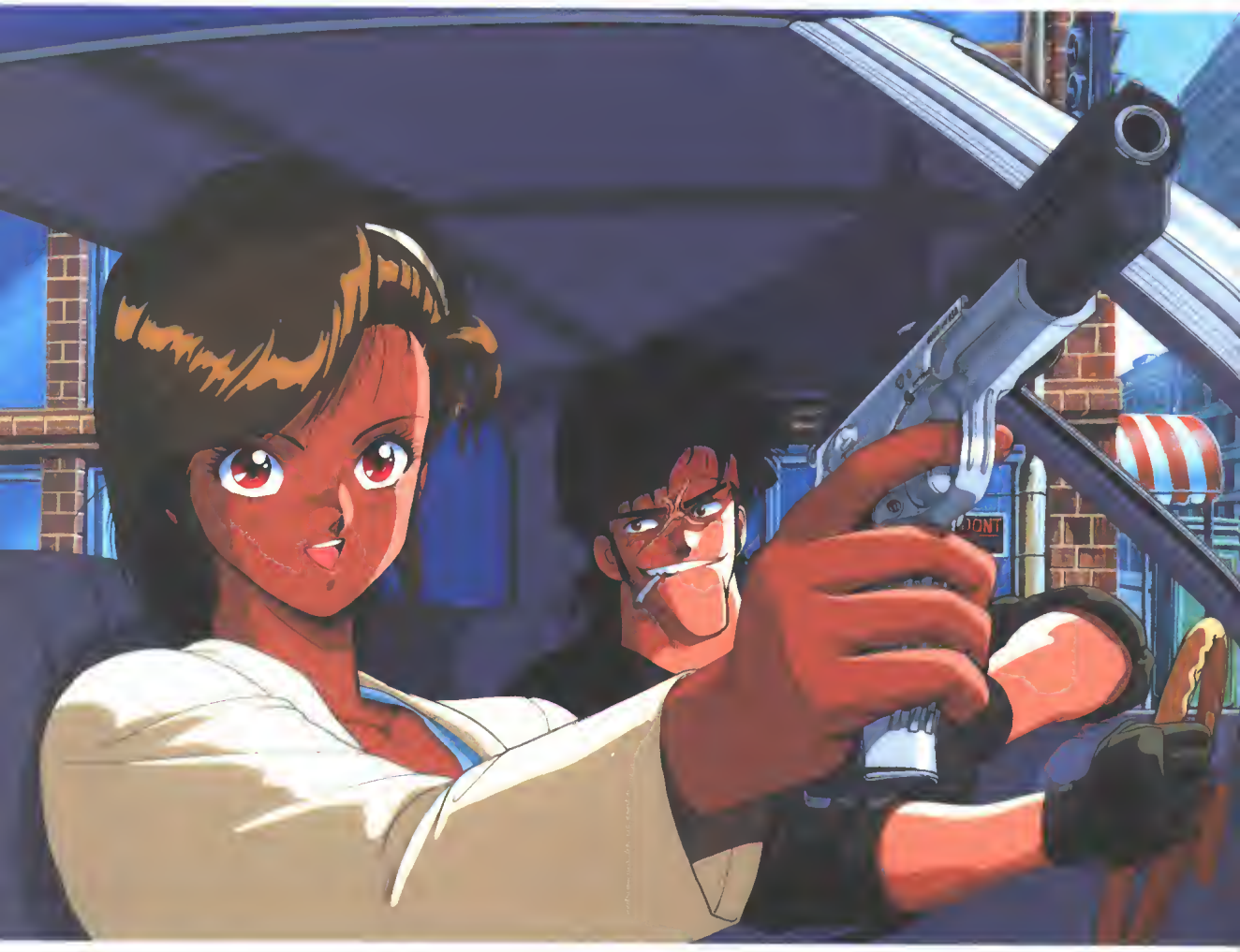
PROFILE

園田健一／Ken-Ichi Sonoda

●1962年12月13日、大阪出身。高校、デザイン専門学校時代に同人誌活動を行う。同時期に関西のSF、模型ショップのアルバイトを経て、'85年に上京。アートミックに入社し、OVA「ガルフォース」、「バブルガムクライシス」、「ライディング・ビーン」等のキャラクターデザインで大人気を博した。'90年に同社より独立、'91年からはコミック・アフタヌーン誌上で「ガンスミス・キャッツ」の漫画連載を開始。

CELL-ART






FEDEX





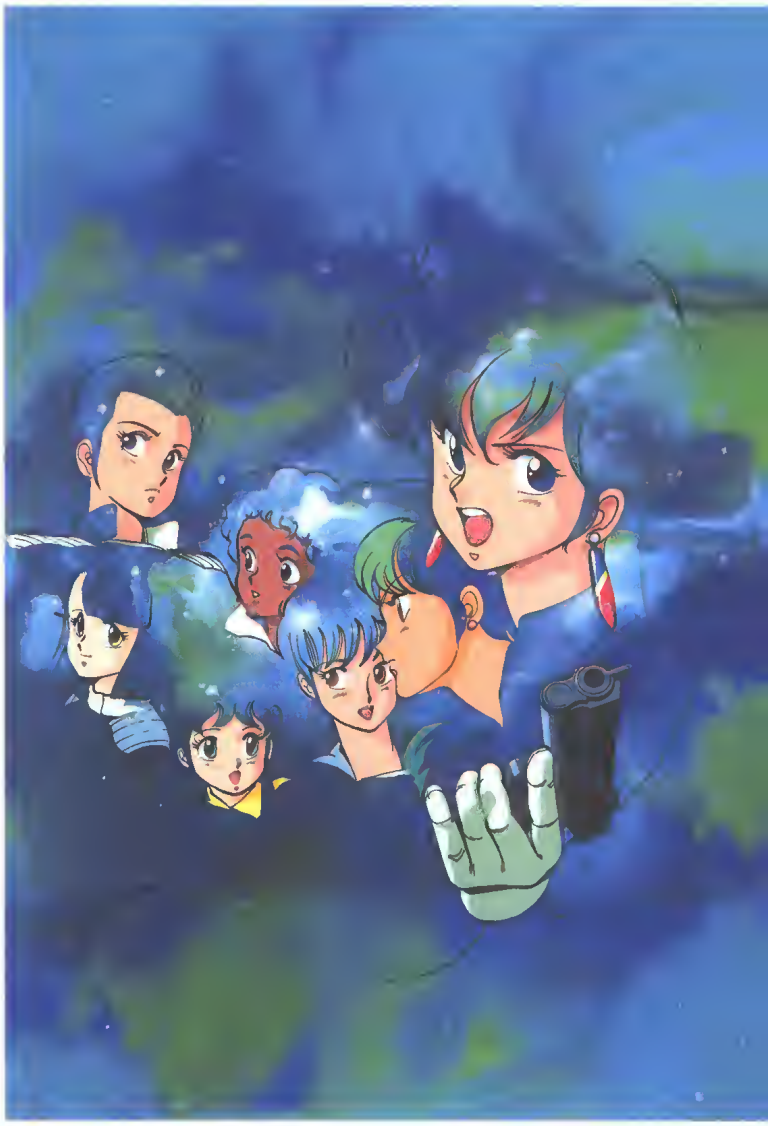





KORG
Roland



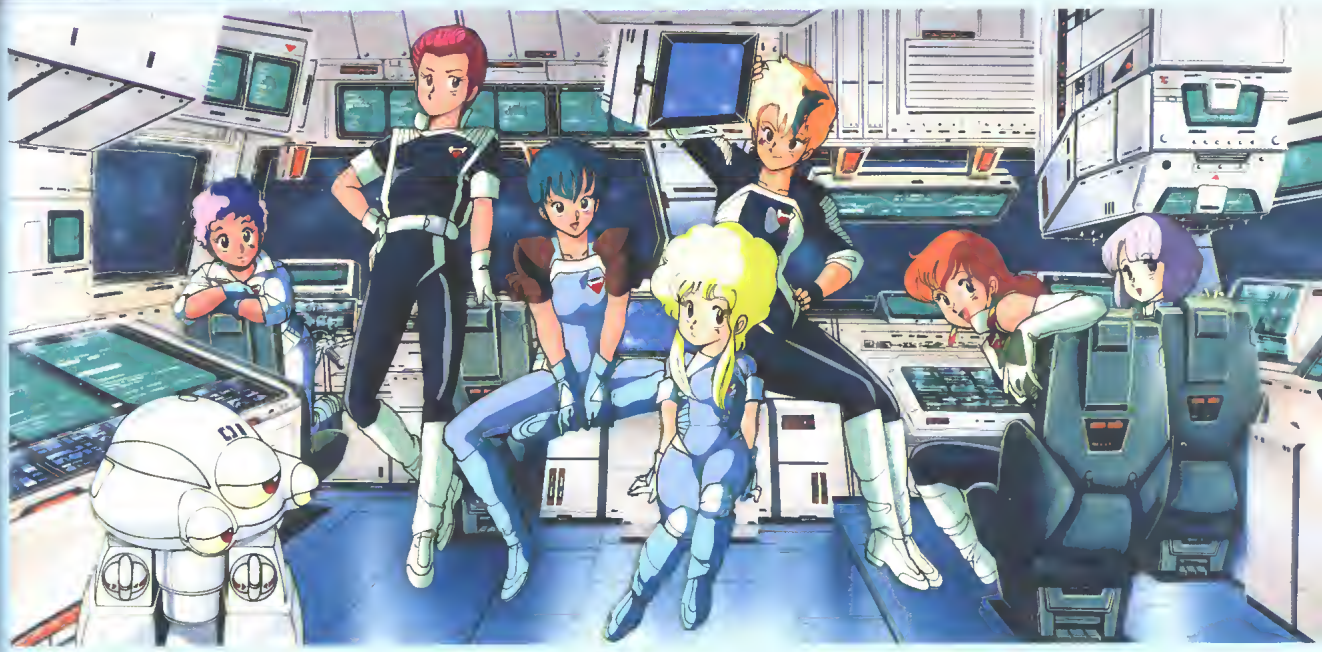















-XNOR
































だいせよー
ぶいっ
V!





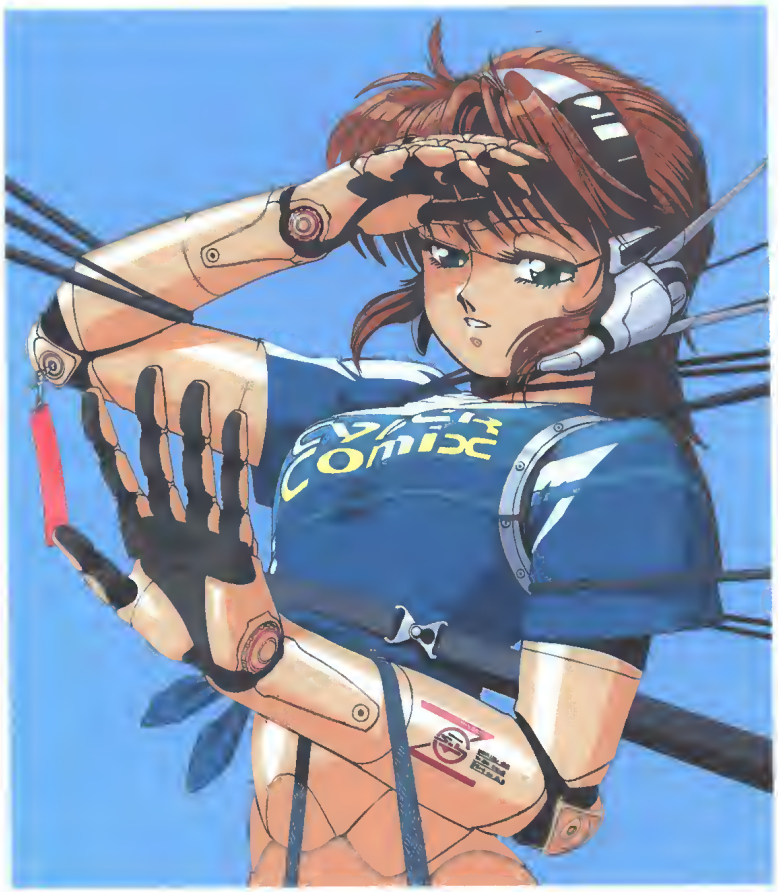

WARNING










Comic






YSP
K






TOSHIBA






CYNTHIA-01 A


BATTLAX









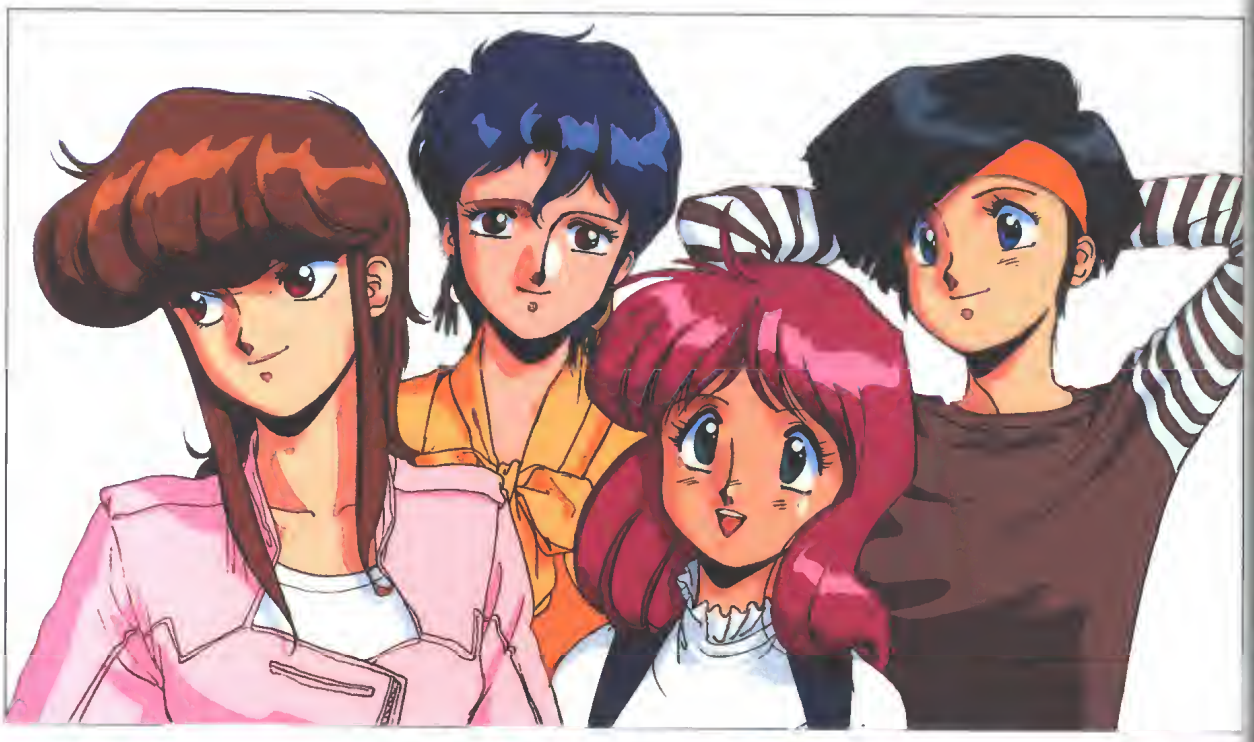


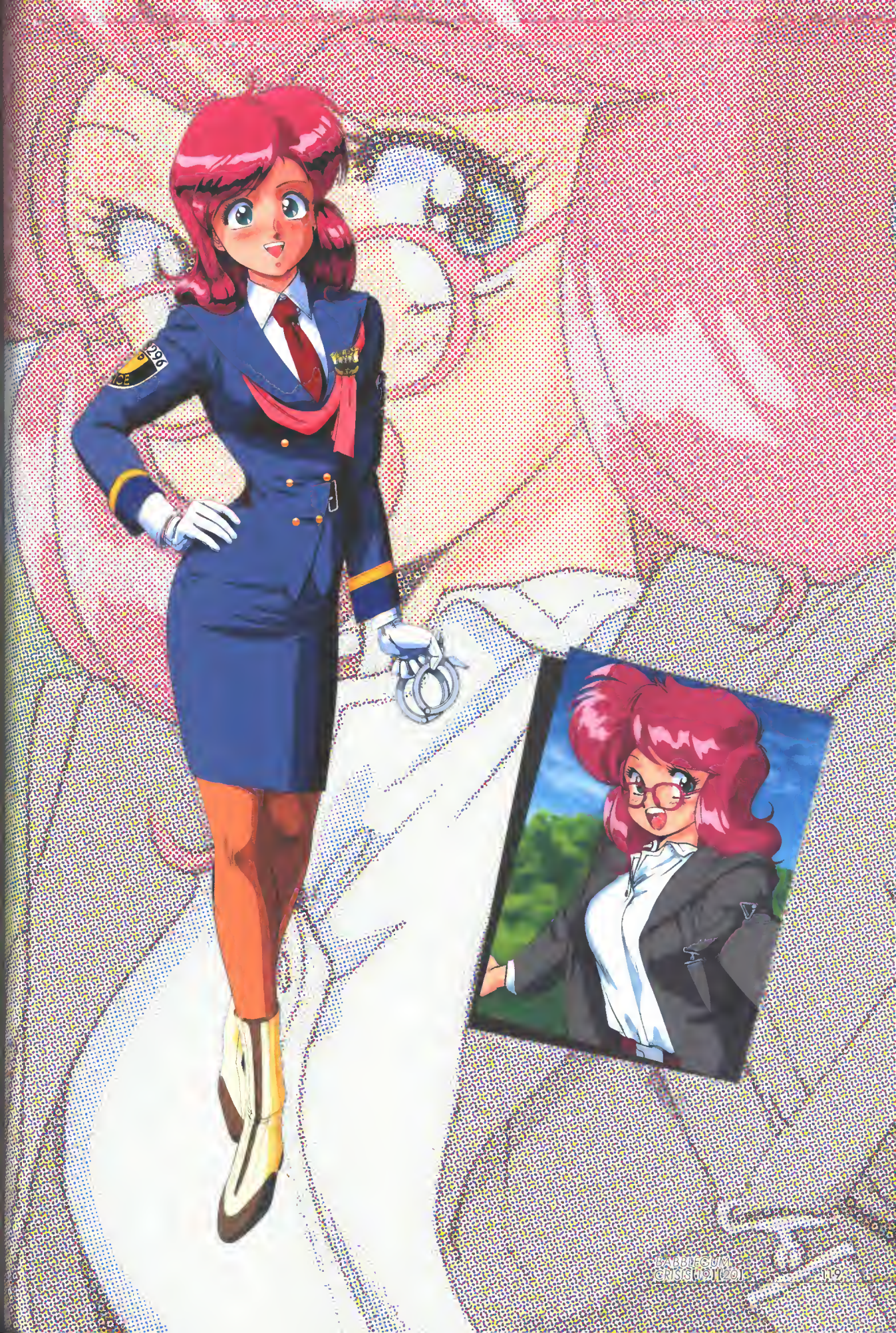






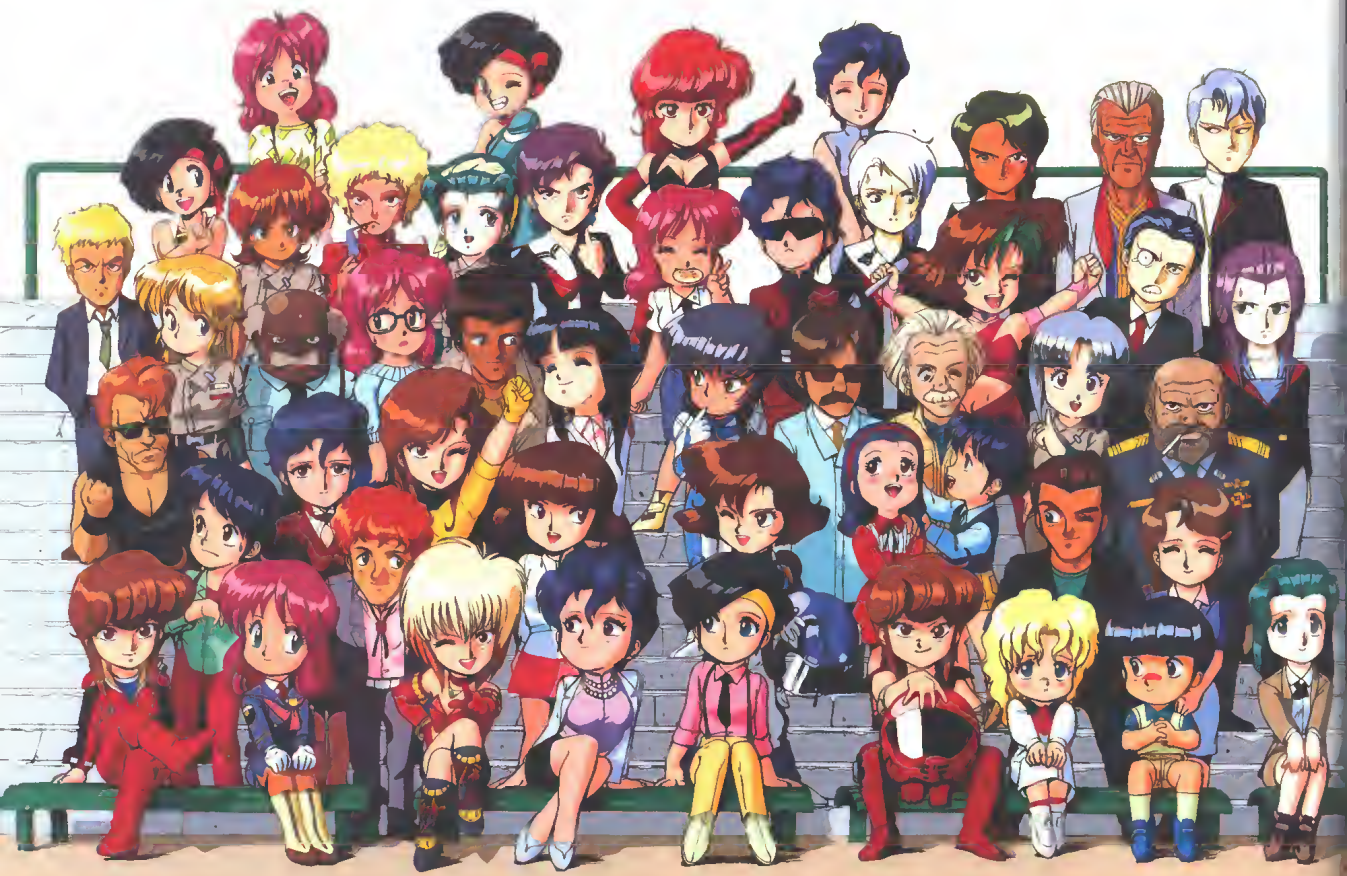


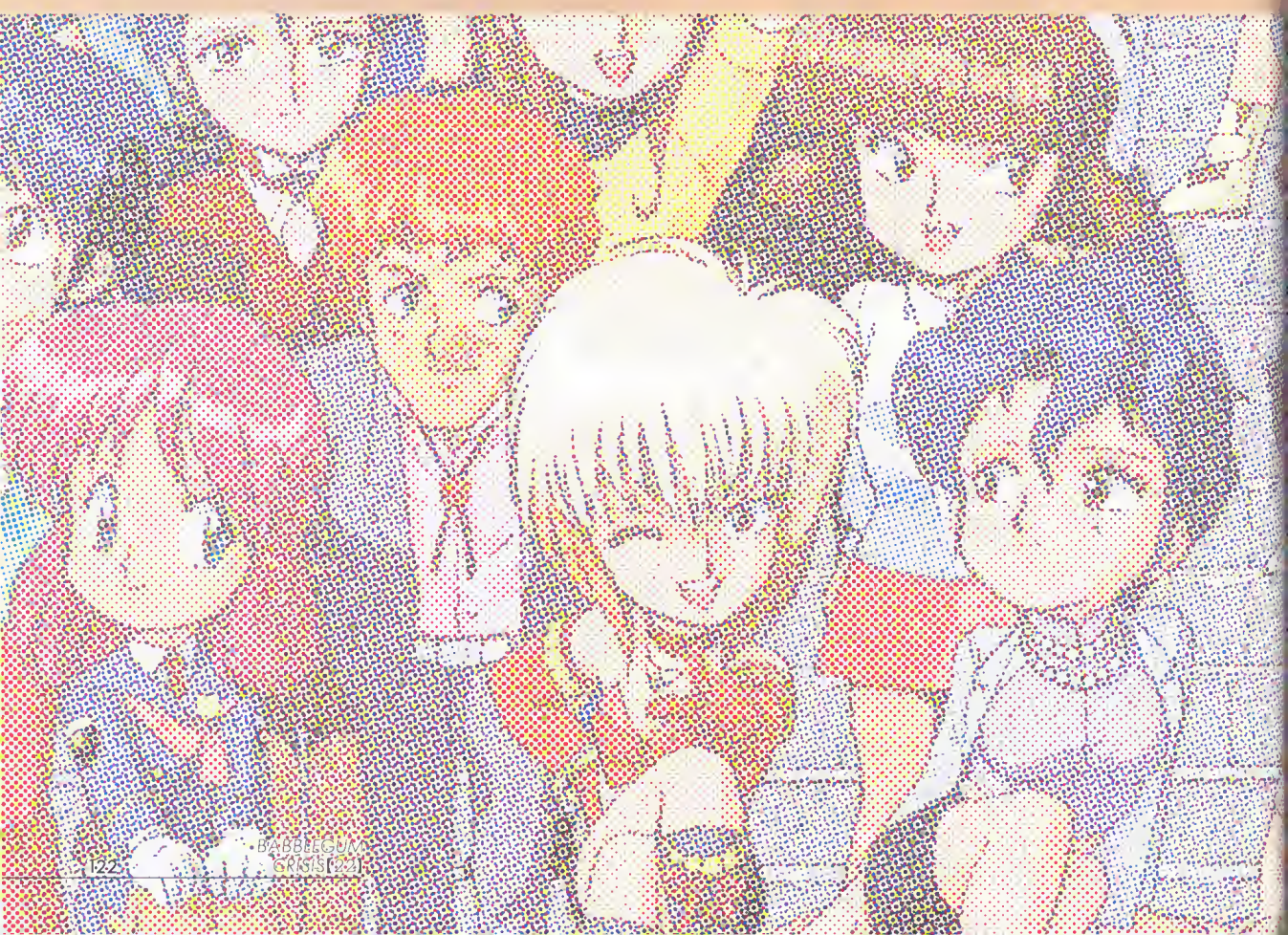



BABBLEGUM
CRISIS VOL.2


NENE ちゃんの
SUMMER VACATION
ZA-NSU!
IRASSHAI MASE♪
KO-MUINGA BAITO SHITE YOINODA RO-KA?
GANBA!
ATO WA ANZUAME TO TACOYAKI TO YAKI SOBA TO…
TABESUGI DATTE-NO!
PRESS
NENE
HONDA
NSR 50
GOAL IN!


GERO GERO,!
A……
HETAKUSO!
OSSAKANA♪ OSSAKANA♬





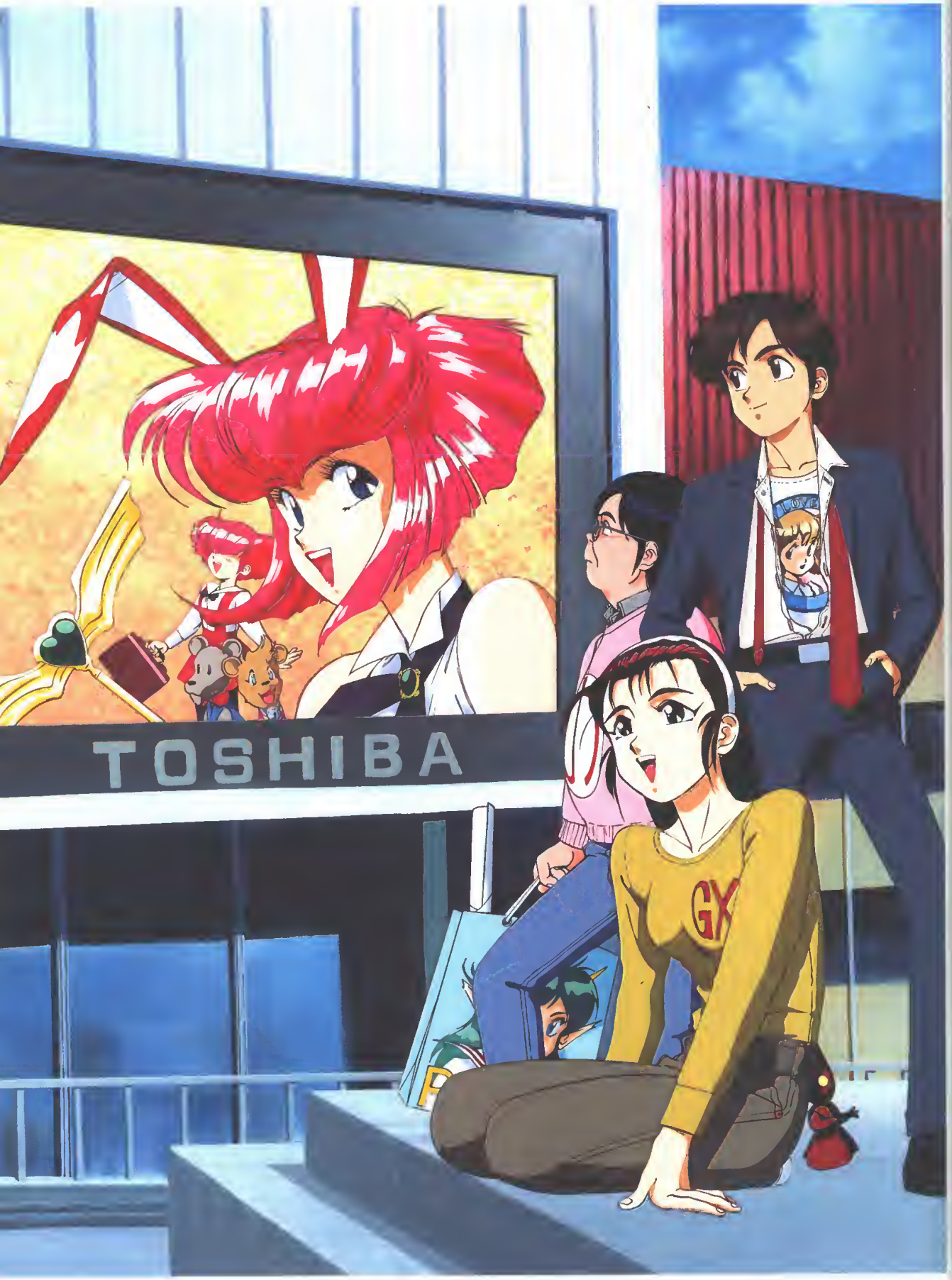





LIGHT SABERS

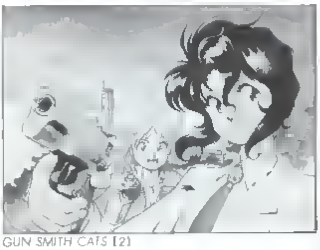



F5 - HOMO
DRAWING BOOK
SATO.
C-190 A-1
C-201 A-2
MISAI
YATSURA
RUM


TOSHIBA
GX

Production Note
[Illustration]


GUN SMITH CATS【1】


GUN SMITH CATS【2】

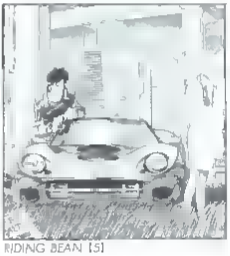



RIDING BEAN【1】


RIDING BEAN【2】


RIDING BEAN【3】


RIDING BEAN【4】


RIDING BEAN【5】

〈GUN SMITH CATS〉

【1】(アフタヌーン連載第1話扉、91年) ●初めての作品がいきなり巻頭カラーだっていうんで　そのせいもあって大分時間食ったけど

【2】(テレカ用、91年) ●うーん、原稿サイズ自体壊れてしまった　最近は描く時間が無いから表紙用に描いた物を流用してんのか多い

【3】(アフタヌーン7月号表紙、92年) ●これは、編集部の意向を大体とり入れて　最初はメイの顔が横向きで　右側だったんや。そしたらこれは構図的にあんましよくないねって言われて、いきなり描き直す事になって　下描きの段階で半分ペン入れも済んでたんや。返事待ってる段階で、まぁ多分イケるやろと思ってたら違ったと、

〈RIDING BEAN〉

【1】(ヒデオ・LD用、88年) ●この絵を描いた時は、とりあえずヒーンの牙を描きたかったという　ただそれだけ！

【2】(ビデオ・LD用、88年) ●本当はヒデオとLDで別々に描きたかったんやけど、時間もなかったし　。て、両方使えるように、LDの場合は下の1段か2段切っても大丈夫なように　ビデオの場合はラリーの銃口のラインと、ハフの端っこのラインを大体合わせたから　これが入るように　ヒーンの肘を入れるとチェルシーの顔は切れないから、そういう風に位置づけて描いたから　セマーの比重は、表紙たとちょっとニフいけど、中〈ヒデオ〉を観たらちょっとヒクリするよと

【3】(告知ポスター用、88年) ●これは色つけ、あんまりうまくいかなかった　。構図も自分のイメージよりはあんまり迫力出なかった。BMWなんかは写真見て描いたからこれはもう実物通り　あと、ヒーンの肩巾つけるべきかと思ったけど　。皮ジャン着たら肩巾もっと増すはずだから。カラスにはブラックハイライト入れてある。

【4】(特典ポスター用、88年) ●この構図、プロの作家に真似されたという　武○裕○って人か「GO GO爆○ハイ○クール」のコミックスの最終巻の後書きの所で、このピーンのポース使ってた。しわの付け方までほぼ同じ。こんなキャラいたっけな～と思って本編見たら全然似てねーの。ここだけいきなりピーンに似てんの。いいのかよ？ラリーの方は、体中にもう少し銃を増やしたかった。背中に背負ってるやら大ももの所にカーターのヘルトみたいなのにはさんてるとか　最初は弾を食わえさせようと思ってたんや　2,3発。手にはリボルハーてスウィングアウトしてて。

【5】(CDジャケット用、88年) ●これは構図的には気に入ってるけど、ヒーンの写り込みとかもうちょっと色々やりたかった。革の表現は全体的にさっと流すつもりだったんだけと、ウマい流し方がわかんなくて、描き始めたら、もう　。あと、空の色がちょっと失敗して　コバルトブルー系を使うべき所を、ウルトラマリンブルーとか使っちゃって少し赤味か入ったんや　それで印刷てちょっと修正して赤版をぬいてもらった。



AKU NO VIDEO【1】



OTAKU NO VIDEO【2】

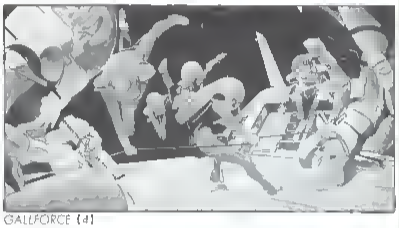


GALLFORCE【1】





GALLFORCE【3】



GALLFORCE【4】





GALLFORCE【6】



GALLFORCE【7】

〈おたくのビデオ〉

【1】(特典ポスター用、'91年) ●これはラフの段階で小さく描いたヤノを拡大するという手法をとりすに、B2ポートにいきなりトーンと描き始めたんや。たから目に近い方か小さい。ケノか小さくなって、脚も細くなっている

【2】(告知ポスター用、92年) ●手前のアニメ誌なんかは結構気ィ使ったんや。アニメのアをマに変えて　。マイマニメとかマニメーンュとか。これ描く為に古本屋で買って来たんや。コスプレの方はここまて同じに描くとヤハイねって言われて。ウルトラ警〇隊の銃とかはちょっと変える為に、コスプレ用に作った銃か折れて、ガムテープで補強してあるという細かい設定で、。ちなみに田中くんのヘルメノトは、最初はかぶってなかったんたけど、いきなり作ったってわけてガムテープで色々補強してある。

〈GALL FORCE〉

【1】(ビデオ、LD用、86年) ●これは確か、原稿小さくて。(A4サイズ位) もっ少してかい紙に描きゃ良かったと思っけと、てもこの当時はでかい紙に描くと、ムラかすこいし配たった。結局ムラ出たけと。。今から見ると、メカなんかも大分線か足りないと言うか　。この当時は、ロノトリングたと色塗った時、水に溶けるから全部ペン入れしてあるんや

【2】(小説用、86年) ●これは自分でも良くわからんのだけど、エアハイクみたいな物の後ろに吹き出し口かあって、これを使うんたろっか　？鼻つらあたりのデザインは、カワサキのGPZ-RXからとったんや　ハネの下に、タイヤみたいなのを収納してると。具体的に描くと言い訳に苦しいんてノルエノトにしてる。良く見るとこれ、ステップがないんや　まぁ動き出したら出て来る。。

【3】(コミノクス用、86年) ●タイヤパターン全部描きたかったけと、スリノクパターン描いてしまった。F1のスリノクパターンが入ってるのに、このカフというかモンキーみたいな形はなんなんたろっ　。まあ、艦内の通路はノルノルたからこれていいんだ、と　艦内用なのにマフラーがついてるって事は、水素エンンンで水蒸気しか出せないって事て　サスペンションはフェンダノブみたいなモンて、小回りが効くよっに輪をかなり後ろの方へ持って来た。

【4】(ムノクカバー用、86年) ●これはムラたらけになったけと、構図自体は好きなんや。宇宙服のデザインは割とウマくいったんしゃないかな　肩ハノトはかなり間をあけて二重にして、頭の出っ張りが強調されないよっに。髪はもっとつぶれるんたろっけと、髪型つぶれるとアニメキャラクターとして分かんなくなるから

【5】(ムック用、86年) ●艦内に化けモンが侵入した時に、みんなやって来た所　この絵を描いてた時点では、ノナリオで艦内をハイクで走る設定が生きてたんや。

【6】(イメージスケノチ、'85年) ●女の人の寝まき姿っていうのは、この時寝るへき物があって　。男物のワイノャノをダホノと着るのかいいかな？とか、トレーナーかいいかなーって。でも結局寝てるノーンは無かった。ノ

【7】(ジクソーパズル用、'86年) ●フロンディの足を入れると足か立ちすぎて、ウマく構図が出ないんて足を外してあるという設定て　これは色塗りは、キャラはウマくいったんたけど、背景は描いてるヒマがなくてデサイン的に処理してしまった　結局ノグノーハスルは作らないてそのまま置いてある。。



GALLFORCE【8】



GALLFORCE【9】



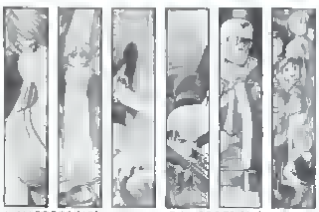
GALLFORCE【10】



GALLFORCE【11】

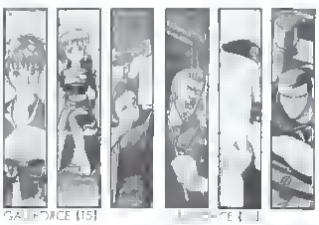


GALLFORCE【12】



GALLFORCE【13】

GALLFORCE【14】



GALLFORCE【15】

GALLFORCE【16】

【8】(宇宙章2、ビデオ・LD用、'87年) ●みんなが持っている銃はバラバラて　ルフィに隠れているのをいい事に、スピアの銃はもういい加減で　ルフィの顔もスマートになり過ぎちゃって　。これは10年ほっとかれてヤセちゃったと　。我ながらこのアミィの銃のストックは、未だにどう考えたのかさっぱりわからん。前に折りたためるように作ったんだけど、伸ばすとコレは使えないんじゃないかっていう　。うーん、横倒しのストックにするべきだった　。

【9】(グッズ用、'87年) ●ルフィの銃はウソ物。制式準銃に見えるけど、実は違う　また普通の銃を描いても面白くないんで、ちょっと銃の比重が増すように、スネイルマガジンがついてる。

【10】(地球章3、ビデオ・LD用、'90年) ●もっとパースをつけて、というか奥の人物もっと小さくして、キャラクターの間ももっとあけたかったんや　構図によっては背中も見えるとか。

【11】(地球章1、ビデオ・LD特典ポスター用、'90年) ●後ろの木のイメージは、この木なんの木気になる木ってヤツや。このヌイグルミの女の子、ラフて描いて後て自分で気に入って。この位の年頃の女の子は、ああいう展望みたいな所でヌイグルミなんか見つけたらすごく大事にするんじゃないたろうかと。おまけに着る物もないからトレーナー1枚。この下はカボチャパンツ。ミティは食い物系だから。。

【12】(地球章2、ビデオ・LD特典ポスター用、'90年) ●これは、キャラはともかく装備を描きたいってヤツ。サンディの銃はステアーAUGのマガジンと同じて。カルフォースは最初、ジャングル戦のイメージもあったから、こーゆー風に夏向きの装備もいいんじゃないかと思って　ミティの出下清みたいなのは気に入ってる。

【13】('91年版カレンダー用、'90年) ●これは全体的に色気を追求しようと思ったんたけど、サンディとミティはなんとかウマくいった。フォルティンはもっと胸をあけて、谷間か見えるようにすべきたった。。このアングルたと、もう少し顔大きくして、単眼にした方が良かったのかなー？て、上から谷間をのそこうとしてるのは、実はノートンたったとか。

【14】('91年版カレンダー用、'90年) ● スコアはおしりのラインで色気を表現したんたけど　参考資料は、実は次元大介の設定資料集股をカバッと開いてライフル撃とうとしてるのあったやん　て、このヌイグルミの子はパンツちょこっとたけ。　多少ムリがある

【15】('91年版カレンダー用 '90年) ●サリーはまぁ、想像力のたくましい人間にのみ通用する色気があると　よくあるやろ。家事をしている奥さんを見てタンナか　とか。。そこまで想像力のある人間か見ると色気のある絵になる　でもそれ以前にこれムラになっちゃったから　。ハーっと塗ってしまった後で、いかんサリーは黒人たったと思い出して、て塗り重ねたらムラになってしまった　メロディは、これも絵的に色気はないようたけど、体育会系のさわやかなカンジというか　。汗を描きゃよかった。キャティは汗かかないしね。あくまでもアントロイドたし人気もあるから何も考えないて普通に描いた方がいいんじゃないかと　てもウエストラインが隠れるのは悲しいて、ホートを透明にしたんや

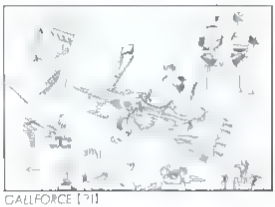
【16】('91年版カレンダー用、'90年) ●　　。

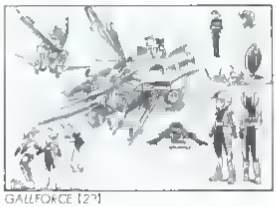



GALLFORCE [18]


GALLFORCE [19]


GALLFORCE [20]

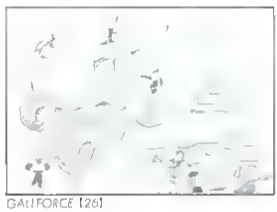

GALLFORCE [21]


GALLFORCE [22]


GALLFORCE [23]


GALLFORCE [24]


GALLFORCE [25]


GALLFORCE [26]

【17】(地球章2、ビデオ、LD用、90年) ●絵はデカかった(B2サイス)んだけと　モチーフが沿どなかったんで、絵の密度を保たせるために、ネームプレートのハーコートまで描いた。

【18】(地球章3、特典ポスター用、90年) ●前を歩くキャティより後ろを歩くキャティの方の背か大きくなってバランス崩れたんで、足を曲げたけど、また大きかった。。デカイ紙(B2サイス)に描くとよくあるんだこれか　たから一旦トレペに描いてから、1%とか2%縮少かけた物を、頭だけでもつけて行くべきたったんたろうけと　。あんまりモロに骨を描くのはアレかな～と思って　。間をつめて切ってあるんや　まぁ、キャグになってしまうんて。

【19】(コミノクス用、86年) ●確かこの頃、『ブライヘート　ヘンヤミン』っていう映画かあって、劇画のタイトル(ブライヘーソーライフ)もその辺から来てるんだけと　後ろの方は、何にも設定してないけと、とりあえす戦闘機　ミサイル一発ごとにフタがついてるってヤノ　中には感違いしたヤノかいてな～　なんてエルサがこんなトコ(最後列の中央)にいるんたって言って。エルサしゃないよ　コイツは身長2m近くあるから、一人だけ頭一個分でかい。

【20】(コミノクス表紙用、86年) ●この時点ですでにキャティの人気あるのわかってたから、手前にトーンと描いてしまった。最初はキャティってもっと黒目がちな女の子のはずやったんや。たから瞳孔の黄色い部分も、面積か狭まいというか、真中の黒い部分ももっとテカくて、瞳自体もテカイと　ても、あんまりそれやると表情か出なくなるんや

【21】(スターフロント・ガルフォース連載用、85年) ●パティのヘルメノトの耳の設定は殆どないも同然だったな　。スライトしてネコミか出るという　。悪役3人組のキャグは、マンサイフーム後期の誰かのネタて。

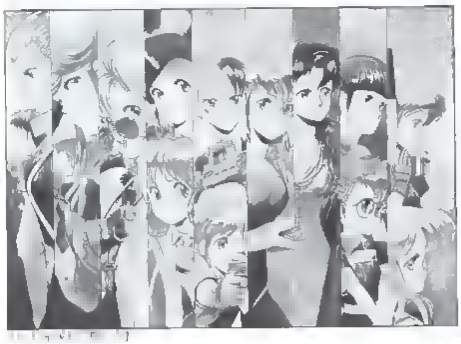
【22】(スターフロント・ガルフォース連載用、85年) ●結構モデグラ(月刊モデルグラフィノクス誌)時代のカラーイラストって気に入ってるんや。ラミィのスーノのカラーリングも自分では気に入ってる。パティの服は最初宇宙章版を描いてしまったノこの頃からもう徹夜続きって結構あって、寝ボケた頭で描いて「あ、イカン違う設定の絵を描いてしまったノ」。て上から切り貼りて直して　。

【23】(スターフロント・カルフォース連載用、85年) ●これかモデーグラのカラーの中て一番気に入ってるんや。ロホノトの質感かうまく出せたと思う

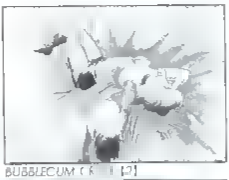
【24】(スターフロント・ガルフォース連載用、85年) ●ラミィの頭身かちょっと上がってるけど　この顔はかわいく描けたなーと思ってる。

【25】(スターフロント・カルフォース連載用、85年) ●これは連載の特撮用の、ブラノクハートSR-71改造の模型にかなり忠実に描いた

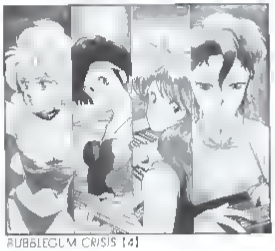
【26】(スターフロント・カルフォース連載用、85年) ●車体内部はもっと描きたかったなぁ　C.レーションをとっかに突っ込んてるとか、外に出る時の装備がしまってあるとか、なんか床にいっぱい転ってるとか　サントチャンネルは、本来は穴かたくさんあいてないとおかしいんたけど　。ま、ひっくり返すと裏にすへり止め用にたくさんのハターンかあると。ても、これ自体すへらないように表にもそれかないといけないんたけど　それは目をつふってくれ




BUBBLEGUM CRISIS [1]


BUBBLEGUM CRISIS [2]


BUBBLEGUM CRISIS [3]


BUBBLEGUM CRISIS [4]


BUBBLEGUM CRISIS [5]


BUBBLEGUM CRISIS [6]


BUBBLEGUM CRISIS [7]


BUBBLEGUM CRISIS [8]


BUBBLEGUM CRISIS [9]

〈ALL CHARACTERS〉

【1】(アニメVポスター用、'90年) ●前の画集に載せた時、クイス出したんだよな。1人だけ男がいますって　これだけ（左から3コマ目の髪の毛）でヒーンだとわかるというルフィの鼻の影が久々にウマく行ったな。この方向の鼻影って、普通の状態での鼻のラインをつけるとちょっと違和感がある。もともとは少女マンガのハターンやねん、これ。一応なんでもこの方向に影つけるのは少女マンガの黄金パターンて　。昔、少女マンガ少年だったから。姉ちゃんが買って来た別マと別フレとセブンティーン、等回スミからスミまで読んでいた。

〈BUBBLEGUM CRISIS〉

【1】(パート2、特典ポスター用、'87年) ●これは、なんとか舞台の上での色気を追求しようと思って。なんか、バンクとかてよくあるやん？寝そべったり転ったりはいつくはったりして、もうノリノリってヤノ。それに近いのをやろうとして、間奏の間にこういうポーズをとっちゃうとか。とりあえずパンストとハンチラ見せて　。ほんでもって、のけぞってお腹見せて　うーんまた足りんノて横に汗かいた額入れるともっと色気か出るかな？と。　これても押さえた方やねん。最初はマイクスタントが設んトコくくってると、それやとちょっといきすぎやからヤメにした　。

【2】(パート1、特典用、'86年) ●これは描いた話の質かわかしくて今はもっ全然退色しちゃっている。知らない人か見ると、チアカールかポンポンを持ってると思うけど、カノラたよと

【3】(ハリケーンライブ2032、ビデオ・LD用、'88年) ●この時は調子悪くって、キャラクターの顔かなぁ、リンナの目か小さ過きたというか輪郭か四角になってしまった。バックにエアフラン使ったけど　やっぱしオレにはブラン合わんわ　ブランはあくまてテカリとかサングラスのトコとかに使うのがいいみたいや

【4】(コンプリートボーカルコレクション、CD用、'89年) ●当時こーゆーのはやってなかったっけ？ハートハーノてわっぱいのカノフかあって　マトンナやったか？て、この後、マトンナはとんかったわっはいの先っちょに、何かフラフラつけてた　あそこまで行くと　さすがにもっ描けない

【5】(パート2、CD用、'87年) ●これは、撃った時の風圧で髪型が叩かれるというのを描こうとしたんだけど、イマイチうまく行かんかかった。もっと大ケサにすべきたったかなぁ？プリスの銃は、エイムポイントの斜めつきのバンテリーケースのヤノが、当時気に入ってたもんて　。斜めについてるから持った状態て調整しやすいってヤノ。

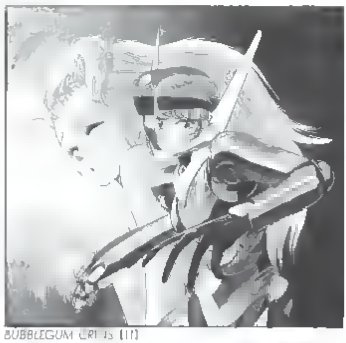
【6】(パート2、ビデオ・LD用、'87年) ●リンナの顔のテノサン狂っちゃってるけど、全体の色味は気に入ってる。プリスの右脚、もっちょっと立てた方がよかったかな？リンナの顔も隠れすに出るしね。

【7】(パート5、CD用、'88年) ●黒っぽい仕上げて、色は気に入ってる。レオタートだけ赤く塗って　。マイクの位置がいやらしいと、後から気かついた。

【8】(パート6、CD用、'89年) ●これはモノトーンしゃないけど、全体的にセピアカラーっぽい色を増やした。耳には基盤みたいなヤノを　マイクとかキターに突っ込むと音質とか変わったりしてな

【9】(パート3、シンクル用、'87年) ●これもモノカラー仕上げという感じ　口唇だけ赤いって当時はやってなかったっけ？





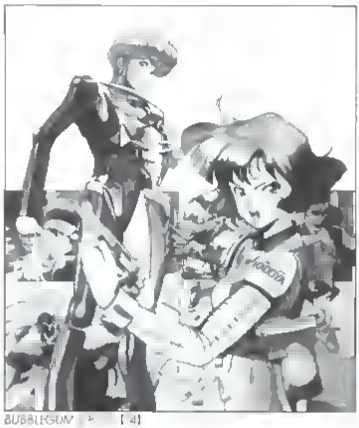
BUBBLEGUM CRISIS [11]



BUBBLEGUM CRISIS [12]



BUBBLEGUM CRISIS [13]



BUBBLEGUM CRISIS [14]



BUBBLEGUM CRISIS [15]



BUBBLEGUM CRISIS [16]

【10】(パート4、ビデオ、LD用、88年) ●線画では気に入ってるんだけど　ハイクの装甲のカッコが出なかったのがちょっと　。(カウリングの)カラス越しの色を塗ろうとして失敗して、後から水を塗ってティッシュでふいてはがしたって記憶があるわ、ハノと見か三輪車に見えてしまう　もっと後ろに伸ばせばよかった。

【11】(パート6、ビデオ、LD用、89年) ●これは結構ウマく行った方かな　これのハイサーもエアブラシで入れた。まぁナイトセイバースの新ハートスーツは大体気に入ってるんで、ウマく描けたかなと

【12】(パート6、告知ポスター用、89年) ●目ざとい人は、ハノと見た瞬間にネネのハノに目が行く　いーしゃねーかよ」

【13】(パート7、告知ポスター用、90年) ●ハート7のはウマく行ってるんや、みんな。下のメカかあんまし玄鬼の顔に見えないケト　。プリスのシャノ、面積が少ないんで模様なんか入れて凝ったんやけど、実際にあるシャノって細かいプリント柄って多いやん？アルファベットが並んでたり　。マンガて言うと最近、よくハンダナに使う模様のトーンがあって、あーゆーのをよくマンカ家が使うようになってね。服の柄ってもつかしいンや。レイカは結構、色々描き直したんや。あと、人によってはカン違いして、よく言ってくれへんのか、ヒサのカップ。ハートカップかついてるから、どんなに足をまっすぐにしても、ヒザかポンと出るンや。逆にもっと極端に描きゃよかったかな？

【14】(パート7、ビデオ、LD用、90年) ●ハート7の中では、これかー番気に入ってるかな　ヒーンのシャケットと同じパターンで　、

【15】【16】(パート7、CD用、90年) ●ハートスーツのハイサーって、実を言うと裏側に物が写るんしゃなくて、網膜投影パターンたという　果たしてこんたけ距離あいて、ウマく行くのかね　？


BUBBLEGUM CRISIS【17】


BUBBLEGUM CRISIS【18】


BUBBLEGUM CRISIS【19】


BUBBLEGUM CRISIS【20】


BUBBLEGUM CRISIS【21】


BUBBLEGUM CRISIS【22】


BUBBLEGUM CRISIS【23】


BUBBLEGUM CRISIS【24】


BUBBLEGUM CRISIS【25】


BUBBLEGUM CRISIS【26】


BUBBLEGUM CRISIS【27】

【17】(パート7、特典用、'90年) ●これは確か、デベルっていう銃か描きたくなってそのまま描いたんや。いやもう、そのまんま。アレンジもなんもなく。で、パースを強調しようとして胴体細くしたら失敗した。ま、いいと(笑)。

【18】(パート7、CDシングル用、'89年) ●これは試験的に描いたヤツで、実質視点パースがうまく行くかっていう実験作たったんや。レイカの顔の前10cmくらいに目を持って行って片目で見て、目だけ下に向けて楕円を見る。すると、下の方は見下ろした感じになって、実際に立体感が出るという…。

【19】(ハリケーンライブ2033、ビデオ・LD用、'90年) ●ネネか丸顔になった。。これ描いてる時に、ふと思いついて、ナイトセイバースオリジナルのタロットカードを描きゃ面白かったかなと。例えば"吊るされた男"あたりでレオンが吊るされてるとか(笑)。

【20】(パート8、ビデオ・LD用、'90年) ●リサの顔がムラになってしまったんて、ちょっと後悔してる。レンズの表現も、イマイチうまく行かんかったかなぁ。もうちょっとカメラレンズっぽくないと。

【21】(パート8、告知ポスター用、'90年) ●まぁ、これは何とか ムラにはなったけど全体的な色味は気に入っている。シリアの"コテツ"の設定もうまく生かせたし。結局、新スーツってこの一話でしか使えなかったなぁ 。

【22】(パート8、CD用、'90年) ●ネネのスーツの処理はうまく行ったと思うんや。とりあえず、ネネとリサが主人公だったから、これでよしとしよう。

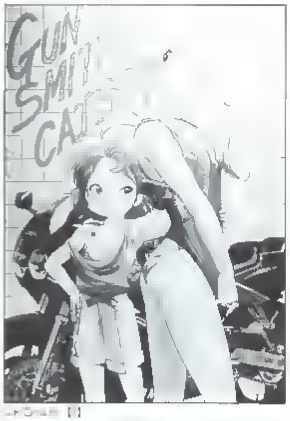
【23】(パート8、CD用、90年) ●これはただ単に見たまんま。ペロペロキャンディがいい味出してる(笑)。口にくわえてても良かったかな？ネコの顔のギャグ、わかった人いたかな？吾妻ひでおか昔やってなかったっけ。ネコの顔をズルズル引きずって。さすがに生身のネコの頭だとちょっとグロいから。これはヌイグルミたったという設定て。

【24】(コンプリートボーカルコレクション、特典ポスター用、'89年) ●左端は切れちゃうんて、女ブーマの前髪が押さえ気味になってる所がちょっとソラかった。もっと考えてからペン入れすれば良かった。プリスが持ってるのはCZをモチーフにした銃て、前の方にコンペンセイターがついてるヤツ ケイトは今でも気に入ってるキャラなんだよね。

【25】(小説2巻表紙用、'89年) ●ハイウェイの路上にいて、周りの景色が写り込んてる。あまりないポースたったんで、ちょっと変化か出たかな？時間があれば、タイヤのスキッドパターンでも描きたかったんだけど 。

【26】(カセット文庫用、'89年) ●ラフの段階では乳首は見えてなかったんや。で、後から描いてしまって文句言われたという。。

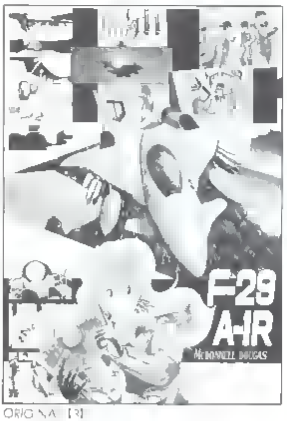
【27】(パート3、特典ポスター用、'87年) ●ポスターの右上に常か入ってたのは、ロットリングのインクのホタ落ちを隠す為たった。。こん時、下着の資料ですんげー苦労したんだ ランジェリーショップのオーナーがいるワケだから、ダサイのは着せるわけに行かない。会社の近所にランジェリーショップがあって、そこに入って資料欲しかったトコなんだけど、さすがにそれはできんかった。。大体イメージは合ってると思うんや。ネネはピンクてリンナはスポーツ系だから白。シリアはアダルト。プリスは見映えとか強調して。ロッカーか白の下着だと合わないんじゃないかと思って



ORIGINAL【1】



ORIGINAL【2】



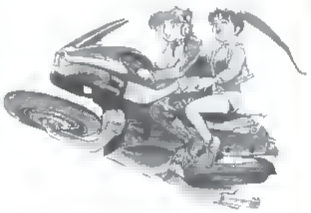
ORIGINAL【3】



ORIGINAL【4】



ORIGINAL【5】



〈ORIGINAL〉

【1】(同人誌用、'87年) ●コミックの"カンスミス・キャット"のもと、というかイメージ素材になった。別の話でコンテを出してたんやけど　担当さんかこの絵を見て、こっちで行こうと。

【2】(画集Ⅱ表紙用、'90年) ●このキャラは自分でも気に入ってる。網タイツは、ちゃんと六角形にならんとおかしいかな～と思って。六角形って言っても、ちょっと柔らか目の素材で立体的に組み合わせる物だから、テンプレートでたくさん丸を描いて、それを下描きにしてチマチマ描いてった　あノ違うわ。一旦、丸を描いてロットリングで二重線にして六角形にしたんや。ノールトにあるのはのぞき窓。ガンタムバターンやね　て、このサンダルは先か金属ハーノて蹴られると痛い。　手前の男は　これて股間を蹴られたあと、ウノときた時に剣で刺されて撃たれた。て、弾かねけた跡か背中についてて。さすがにつま先に血かついてんのは生々しいからやめた　。

【3】(セネラルプロダクツ商品ポスター用、83年) ●当時同人誌作ってて、"メカニカルオペレーションルーム"っていうのを、ゼネプロはんで依託販売してもらったんや。て、これ面白いからこういうコンセプトてポスター出さんかと言われてな　ポスターとしての見映えを良くしようと女の子をデカくして　。色を塗ったらやかましくなってしまった　ホントはもっと描き込みたかったんたけと、こん時はポスター描く事自体にタレてしまって　メカたけはちゃんと描いてても背景ないやろ？資料もなかったしなー。よーするにF14や16とか、あれかすっと進んたらこんなかなぁと思ったんたけと、もっと数字をデカくするへきたったノ　きっと後悪したんやな、F104まて行ってまた小さくなった　また世代か入れかわったんや。ても全然ステルスのかっこしてないから、きっと表面の塗装カスコイんたろうと。この頃はそんな事あんまり考えずに、とにかくレーダー対策なんて低く飛ぶとか、表面に電波吸収板はっつけて、ミサイルか飛んてこようとみんな叩き落とすからいーんたノとかね。ホントはもっとカラーリングしたかったけど、立体感と両方表現できるような自信なかったんて　。

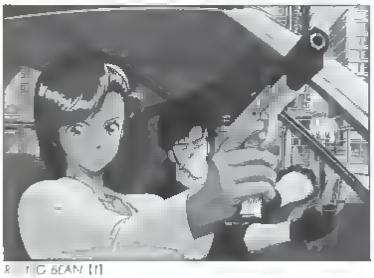
【4】(ゼネラルプロダクツ商品ポスター用、83年) ●シュピターンリースっていうのを考えて、当時はやってたハワートスーノもんを同人誌でやってたんや。"宇宙の戦士"の影響て描いてた回りの同人誌のは、なんか前時代的なデザインばっかりたったんて、スタンオぬえのいい所を持ってきて、個性出してやろうと思ったんだけと　。結局、ロクなもんにならなかった　。これ、リキテックスやねん。赤とか青はカラートーンで。とにかく当時は同人屋だったから、しめ切りなんて考えずにさんざんのばして描き込みまくって、これてどうたノっていう。てもまた、マンカト月休んで、こんな採算とれない仕事してみたいけど

【5】(初期作品集表紙用、90年) ●この女の子気に入ってんたけどねとっかて出したろうか？このメカはたぶ、ハック トゥ・ザ・フューチャーのハイク版というヤノ　一旦。重力制御装置か働くとホディカ浮くから、タイヤを横に向けて　。タイヤの中央のフィンか姿勢制御とか高度調整に使われる　カワサキAVって書かれてるんたけどKの頭か切れてるから問題ないたろうと　。AVってのはエアウィークルの事

【6】(初期作品集用、90年) ●ちょっとメカか足んなかったかな？アームをもうちょっとコノくするへきたった。

Production Note
[Cell-Art]





RIDING BEAN [1]



RIDING BEAN [2]











GALLFORCE [5]



GALLFORCE [6]

〈WANNA★BE'S〉

【1】(アニメV用、86年) ●ウォナヒースの絵で気に入ってんのは、これたけなんたな。これ。トラ猫でやったらラムちゃんみたいになるかな？と思ったんたけと　リアルにお腹側を白くしたら、結構個性出せたかなぁと。

〈RIDING BEAN〉

【1】(コミック・ノイズィ表紙用、89年) ●これはもっとーてもいいの。フレンIOを描きたかったたけ　。

【2】(ムック表紙用、'89年) ●ショットカンの資料かなかったんて、いい加減に描いてしまった　よく見ると間違ってんの。カラスの割れ方も失敗したし　。

〈GALL FORCE〉

【1】(告知ポスター用、85年) ●柿沼はんが描いた　ハックのメカと合わなかった。線か10倍くらい大い。。

【2】(宣伝用、85年) ●一番最初にカルフォースをカラーにしたヤツ。アントロイトのキャディ立いてるしなー。バティのはヒームカンたっていう設定て、チャンハーもなんもなして。クリップの所はハッテリー

【3】(告知ポスター用、86年) ●背景の所、細く描き込んてあってよかったな。

【4】(LP・CDシャケット用、86年) ●正面なからも、ラヒィの顔、ウマく描けたかなーって　僕か描いた背景原図を、美術の人がウマく描いてくれた

【5】(12インチシングルシャケット用、86年) ●色指定はちょっと失敗気味たった。楽器の資料は手に入るヤツたけ描えて、いい加減に描いたら、ロックハントてこの手のギターは使われねーぜ！なんて言われてしまった。これはきっと、個人かそれぞれ持ってる楽器を持ち寄ったからいいんたこの当時、スケー音楽ファンがいてなー、キャティのギター　真横なのにこれたけてフライングVたと見抜いたヤツがいたんや。

【6】(劇場前売特典ポスター用、86年) ●これは企画的には成功たと思う。最初はコメディっぽくっていうか、全体的にキャグっぽくなって、良くないんじゃないかと思ったんたけど、描き始めたらウマく行った。色指定に凝ったつもりたったんたけど、刷り上かったら単に退色したポスターにしか見えんかった　。



GALLFORCE【1】



GALLFORCE【2】

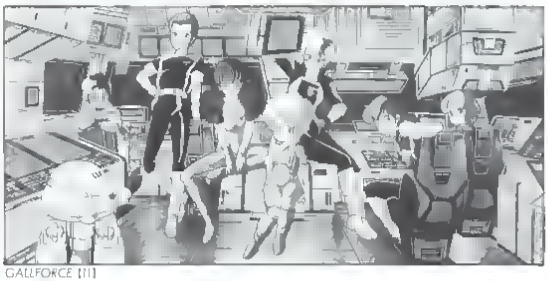


GALLFORCE【9】





GALLFORCE【12】



GALLFORCE【11】



GALLFORCE【6】



GALLFORCE【5】



GALLFORCE【15】

【7】(ゲームソフト告知用、86年) ●エルザの顔、ちょっと失敗ぎみ。あー、あんまりウマく行かんかったなぁ。ま、いっか

【8】(小説表紙用、86年)、【9】(ニュータイプ用、86年) ●顔以外の部分をまとめて背景処理にするっていうのは、当時はそれなりに新しかったと思ったんだけど、。

【10】(グッズ用、85年) ●すんっげー時間かかったヤツ　宇宙船の線画にロノトリング使いまくって大変やった～　とにかくスケール感を出したかったんや。となると、細かく描き込むしかない。線を細くすれば遠くにあるように見えるし。だからまぁ、こういう出入口なんか、ちゃんと描き込んで。唯一の難点は、ラミィちゃんがあまり小さく見えない事や　パースの事を考えても、もう少し全体的に小さく描くべきだったなぁ。アイルとトイルはうまくいったかな

【11】(モデルグラフィックス折込ポスター用、85年) ●これもちょっと、ハースを兼ねた、人物のサイズの比率がちょっとな～　ルフィかてかすぎて、エルサが小さ過ぎるんだ

【12】(告知用、85年) ●これはフロンディ（ロボット）が小さすぎこれに入るのはラミィくらいのもんだ。　ても絵としちゃ気に入ってる　こん時はまだ色指定は準備稿て、ラヒィの服の色が少し違う。ボディの帯は、決定稿だと白だけと、この絵みたいにグリーンてもよかったなぁと今でも思ったりする

【13】(宇宙章2、グッズ用、87年) ●ちょっと、ルフィの鼻の所に線つけたのかやかましすぎたかなぁ。ロボットの手か、かなり苦労したんだ　関節かちゃんと曲がるように内側にちょっとズラして　て指の先もハンハーをつけて。関節の所も露出部分にはコムを張ってあると　さらに注意書きやらなんやらてくちょくちょノもお手なんか描かんぞー。

【14】(宇宙章2、ゲームブック表紙用、87年) ●顔がちょっと失敗気味ってヤノ　でもこのサイスに描くのって、すごく苦労すんだよなぁいい加減に描くと、ヘルト幅か合わないやら、金具に見えないやら

【15】(宇宙章2、告知用、87年) ●これは単にキャラかたくさん　全員同し服てのは、ちとつまらんかったな。もうちょっと全体的に絵を小さくして、魚眼気味にして中央のヤノを強調するべきだったかな　。でも魚眼にすると手前のヤノが歪んて5頭身くらいに見えてしまう。





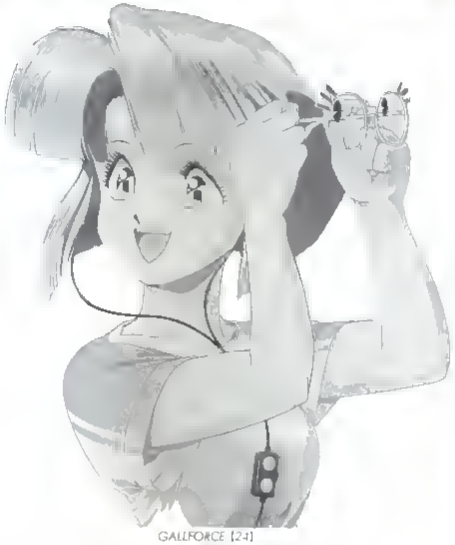




GALLFORCE【19】



GALLFORCE【20】



GALLFORCE【24】







A【FORCE】





E【26】

【16】(宇宙章３、告知ポスター用、'88年) ●確かこれって、エターナル版の後の５人は世代が違うから、フランをかけて色調を落とす予定だったんだけど、フランかウマく行かなくてそのままにした。

【17】(宇宙章３、アニメＶ表紙用、'88年) ●ネヒュラートはたいたいみんな気合い入れてんだよなぁ。これも、鼻カケの付け方はウマく行った方だと思う。笑ってる口もウマく行ってると思うんだけど。瞳の描き方はもうちょっとまん丸じゃなくて、歪ました方がよかったかなぁ？

【18】(宇宙章３、告知用、'85年) ●これは、これといってあんまし言うべき所はナイ。。

【19】(宇宙章３、グッズ用、'86年) ●ルフィのボディラインかウマく描けた方だと思うんや。M60みたいに上のフタあけて、弾をこめたばかりの状態だね。弾は20ミリくらい。このサイズだとグレネードランチャーに近い。

【20】(宇宙章３、グッズ用、'86年) ●これは色がウマく行ったかな？サンオイル塗ってるみたいだけど。で、アニメではなかったけど、ヒサを曲げた時、ヒザパットはこういう風に、折り込んだシワが出てきて欲しかった気がする。

【21】(宇宙章３、商品ポスター用、'88年) ●ポスターになった時に、ちょっと構図が傾いてしまった。重心と足の位置がうまくいかない。

【22】(宇宙章２、グッズ用、'87年) ●これもオリジナルキャティ。結構気に入ってるんだけど他に使いようがない。。

【23】(宇宙章３、グッズ用、'88年) ●このキャティも27頁のヤツみたいに、隠れる所は描きたくなかったんで、テーブルをカラスの板にした。カラスの板ってのはまぁ、古くは見えないんじゃないかとカラステーブルとか一般的だし

【24】(地球章２、アニメＶ表紙用、'90年) ●気に入ってるヤツや。最初、右の脇の下の所、ノヤノ色に塗られてしまったんで肌色に修正してもらったんや。この脇が見える所が命なんだノ。。

【25】(画集II折込みポスター用、'90年) ●これもいきなりデカイ紙（Ｂ３サイス）に描いけんて、ハースか狂って体が小さくなっちゃった

【26】(テンリトル・ガルフォース、ビデオ・ＬＤ用、'88年) ●まぁ、テンリトルの作画はたいたいウマく行ったかな。小さいトーンはアレた、ＵＦＯキャノチャーのヌイグルミやね。。


GALLFORCE【27】


GALLFORCE【28】


GALLFORCE【 】


GALLFORCE【 】


GALLFORCE【31】


GALLFORCE【 】


GALLFORCE【 】


GALLFORCE【 】


GALLFORCE【35】


GALLFORCE【 6】


GALLFORCE【37】


GALLFORCE【38】


GALLFORCE【 】


GALLFORCE【 】


GALLFORCE【41】


GALLFORCE【42】

【27】(スターフロント・ガルフォース、グッズ用、86年) ●スターフロント版のディフォルメはこれが唯一か。今見ると、ナントに変なデザインたなぁ

【28】(グッズ用、86年) ●ちょっとクセはあるけど、かわいく描けたかな。てもウエストともの大さがおんなし　。

【29】(グッズ用、86年) ●絵としちゃまとまってるかなぁと思っんやま、それにＭＧ34みたいな銃も描けたし。。

【30】(地球章ソングアルバムＣＤジャケット用、90年) ●これはウマく行った　ハイサーの影の写り込みとか。こっちか影の形とか色を指定して。特殊効果の人にやってもらったんだけど、ちゃんとハイライトと影に見えたし。

【31】(地球章トラマＣＤジャケット用、90年) ●サンディの、鼻のラインを排除して、影だけで表現したらウマく行ったってヤツや。ミティのほっぺたかちょっと赤すぎるのか気になったけと、ノートンのキャラはまぁウマく表現できた。。

【32】(レア・ガルフォース、ビデオ・ＬＤ用、89年) ●銃に詳しいヤツなら大体わかるんだよなぁ、ダブルトリガーて、前の方かクレネート用　て後のは２つアールかついているから、単発と連発用と

【33】(レア・ガルフォース、アニメＶ表紙用、89年) ●これは表情とかポーズか絵としてちゃんとまとまってる。特にテンサン狂いはない。でも、このプロテクターのイカイカか。アニメーター泣かせて。

【34】(地球章１、ビデオ・ＬＤ用、89年) ●て、これはイカイカをなくしたバージョン　まぁよかったって言われたんだけど。もうちょっとこのひっくり返った車のアクセル部分を描き込みたかった。背景を撮影てボカして合成したのか、味を出してよかったな

【35】(地球章ムック表紙用、90年) ●これは小さい絵を拡大してやったヤツ。表情は出てよかったんしゃないかな

【36】(地球章１、ＣＤジャケット用、89年) ●気に入ってる構図たねミティのマヌケ面がいい

【37】(地球章２、ビデオ・ＬＤ用、90年) ●動きの方を優先して描いたら、カニ股になった　まぁ。動きは表現できたからいいか。

【38】(地球章小説第４巻表紙用、90年) ●たいし絵は変わっちゃったけど、このサンディの顔はキレイに描けたかなーと思う　ハイザー越しの後の端を、一応全部丸めてガラス越しみたいに描いてあるんたけど。大ももには、ケブラー繊維を中に編み込んてあるからブ厚くなってるんや。ポケット状になってるから被弾した場合は差し換える事かできると

【39】(地球章３、ＣＤジャケット用、90年) ●これは、エイムポイントって照準器をちゃんと表現したセル画がなかったんて。チャレンジしてみたんや。あと、キャティを入れたいって事たったんて、撮影の写り込みで表現したと。

【40】(レア・ガルフォース、アニメＶ表紙用、89年) ●ちょっと目がデカいなあ　テントウ虫はホントにウマく描けたと思う。

【41】(地球章、Ｖバージョン表紙用、90年) ●これはかなり気合か入ってしまった絵なんたけと　ちなみにこのマークは実際にある“カル”って言うスキューバダイビングのメーカー名なんや。て、キャティのはノルキートールって書いてある　実は下着やねん。

【42】(地球章、アニメＶポスター用、90年) ●これ、香港の本て表紙にパクられた　雌鳳隊てカルフォースって流もらしい

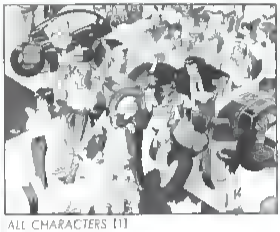

ORIGINAL [1]


ORIGINAL [2]

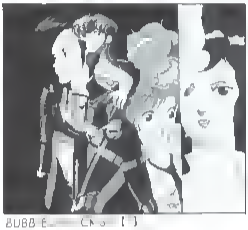

ORIGINAL [3]

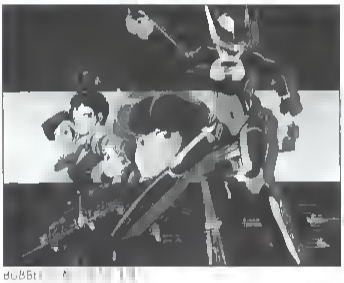


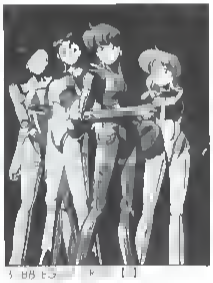



ALL CHARACTERS [1]













〈ORIGINAL〉

【1】(アニメディア用、89年) ●これてマンカ描く予定たったんや。アフタヌーンて悪魔や天使の話は"女神さま"のマンガかあるから、内容的にタブるかもしんないからやめよっと

【2】(アニメビデオ88カタログ表紙用、88年) ●顔がちょっと、イカイカっぽくなったけど　。本の表紙に使った時は、青い色をのっけられてパンソカ見えなかった。子供も買うから、こんなハンノ見えたのはタメらしいんや

【3】(サイバーコミックス表紙用、90年) ●アントロイトの女の子。ファムロイトみたいなの描こうと思ったんだけど　。ても、ユーカイムの方が有名になっちゃったから、今さらこっちか描くとマネしてと思われる。

【4】(サイバーコミックス表紙用、88年) ●これはまぁ刃が飛び出る銃て、特にややこしい事はない。「優しい騙ょ」というマンカかあって、それて銃身の下に刃がついてて飛び出るってのがあったから　まぁ望月三起也センセイの影響かあったと

【5】(レプリカート、ゲームソフト用、87年) ●誰も知らない、ワンのケームイラスト」　当時、この商品が出た時、誰も気付かんかったやん。ファミコンても出たんたけどね、ファミコンではこのイラスト使ってなかった　これを100分の1くらい単純にした絵が　。

〈ALL CHARACTERS〉

【1】(アートミクス・デザインワークス折込みポスター用、87年) ●アートミクス作品の本たったから、昔のキャラをどんどん出そっと　なぜかスキャニーか入ってる。。

〈BUBBLEGUM CRISIS〉

【1】(アニメV、ポスター用、87) ●コマ割りのレイアウトの最初のヤノ

【2】(パート3、CD用、87年) ●ファンの人に、シリアさんがタバコ吸ってて"ヨノクとか言われた　。これはきっと、タバコしゃなくてノトの薬なんたよ。当時は、なんか知らん、サービスを1コか2コつけなあかんと思って、珍しいハートスーツの展開パターンを描いたんや。

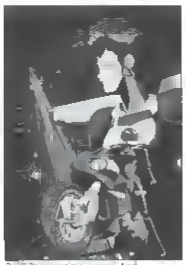
【3】(パート1、LP・LD用、86年) ●トープって本を見た時に、アメリカの軍人かなんかが、ごーゆーハートスーツ作って売ってるってのかあるんだって。いいのか？

【4】(クライムウェイブ、ゲームソフト用、89年) ●たいたいオレハソコン人間しゃないから、ソフトは全然持ってないんたよな　カルフォースのパソケーも、アートミクにハートかあった時に数回やったけたった。

【5】(カレージキノトBOXアート用、90年) ●顔は今風になってよかったかなぁってカンン。でも誰かに言われたんたよな、菊也はん風たって　。

【6】(パート1、ビデオ用、86年) ●一番最初のヤツたけど、結構人気高くて、自分でも気に入ってる　まさかてきへんと思ってたけど、確かカレーンキノトになった。







BUBBLEGUM CRISIS [9]





BUBBLEGUM CRISIS [5]





BUBBLEGUM CRISIS [12]

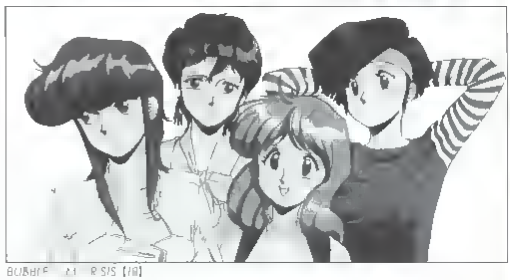


BUBBLEGUM CRISIS [4]









BUBBLEGUM CRISIS [10]

【7】(パート2、告知ポスター用、87年) ●女ブーマの首か、ろくろ首になってキモチ悪かった　背景の窓の光は自分で入れたんや　平筆にホワイトつけて、ちょんちょんと　下のガイコツは、ノンノンアの顔を一度描いてから、それに合わせて眼球を描いたらこんなにデカくなってしまった。

【8】(パート3、ビデオ・LD用、87年) ●構図とったあとて、これは左のハンクミラー描くとプリスの顔にかかっちゃうなって事て、折れた事にして　なぜ折れたか？コケたから。だから塗装かハケてる、　この時点てライティング・ヒーンのネタか　ハフのタイヤのスハイク　このハイクのタイヤのフィンを描いてる時に、このまま飛び出たらスハイクになるなぁ」と思いついた。

【9】(アニメV表紙用、87年) ●これはウマく行った方やな　ちょっとブヨブヨしてるけど　このサイスくらい目が小さくても違和感ないから

【10】(クレジット用、88年) ●ハイクはほとんと、ＦＺＲとかＣＢＲとかあの辺のフィンて　当時は「やっぱこれからは三頭身たよ！」って思ったんたけと　。

【11】(パート2、シンクル用、87年) ●逆光ハターンのイラストにしようってコトて、それなりにウマく行ったと思う　フラウスをたいタホンとしたカンンにしたり、腰をしぼったカンンが強調されるかなと思って描いた。

【12】(アニメV用、88年) ●カラーかたい。紫っぽくなった。でも線画としては結構ウマく行ったかな～って　ステップには、当時はやってたハンクセンサーをつけてある

【13】(パート4、CD用、88年) ●最初、顔の写り込みは塗りわけただけたったんたけど、なんかキモチ悪くなったんて、後からロットリングてトレス線を引いたんや。カウルの表面にわずかにRかついてるから、結構小さく写り込むって事て　一応。消失点を描いて、小さくなる分を計算して描いた。てもあんましウマく行かんかった　それに、ここまて写り込むんたったら　空も写り込むハズや　その辺はカンヘンせいや～！

【14】(パート1、特典ポスター用、86年) ●一部分ても細かい所がないともたないかな？と思って、ハイクは色々描き込んたな　このディスクの穴あきハターンはヤマハた～！っと言われてしまった　実際そうです　。

【15】(パート5、ビデオ・LD用、88年) ●これ、最初は瞳孔を塗り忘れてたヤツや。ちょっとみそおちのあたりかへこみ過ぎたかなぁと思う。布か浮いてるって事もあるから、もう少し浅くするべきたったかなぁ？

【16】(フィルムコミック表紙用、'88年) ●この手を描く時に苦労した気がするな。実際には針か入ってるんしゃなくって、金体金属か銃口をスハッと通る時に硬質化されるという設定なんや。

【17】(アニメV表紙用、88年) ●表紙に使った時は失敗点かあって、左側のマツ毛か、原画て消しコムかけた時に間違って消したままになってた。ま、マニキュアも再現したし、イヤリングも細かいのを振って動きを出したし、良かったんではないかと

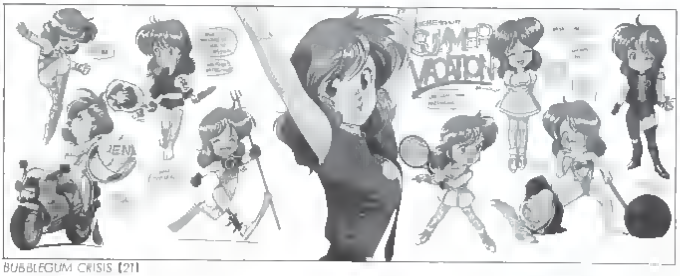
【18】(ハリケーンライプ2033特典カード用、'90年) ●ノリアの鼻のラインは、影をメインにしたヤツにするへきやった。まぁ服装の方はそれなりでかわいいかなぁ～と。non-noとかanan とか、あの手の女性雑誌を良く参考にして描いてたんや



BUBBLEGUM CRISIS【19】



BUBBLEGUM CRISIS【20】



BUBBLEGUM CRISIS【21】



BUBBLEGUM CRISIS【22】



BUBBLEGUM CRASH【1】



BUBBLEGUM CRASH【2】



BUBBLEGUM CRASH【3】



BUBBLEGUM CRASH【4】



OTAKU【1】



OTAKU NO VIDEO【2】

【19】(商品ポスター用、'89年) ●腰が細くなり過ぎ。

【20】(商品ポスター用、'89年) ●これはちゃんと背景が入って、写真風になってよかった。服に飾り釘にヘルトをつけるのがはやってたんで、こういう風につけたら…あんまりウマくいかんかった。

【21】(パート6、特典ポスター用、89年) ●ハイクは、NSR50をそのまま描いたんや。袋の女の子は、アノコちゃんかトト子ちゃんか？とにかく綿菓子の女の子向けはこんなんかなと。きんぎょ注意報でもよかったんか？いや、まだなかったか。

【22】(画集1用、90年) ●同じキャラかダブってるのは、ま、話とかコスチュームとかか違えばいいかって事で。昔のルパンの大塚さんのポスターでもそうたったし。ウマく行ったんしゃないかと。

〈BUBBLEGUM CRASH/〉

【1】(ムノク折込みポスター用、92年) ●キャラの描きわけ、ネネは特にタレ目に描いちゃったんたけと、まぁ対比か出ていいんしゃないかと。ハノクのラルゴか、あまりブキミさが出なかった。もー、涙とか汗とかダラタラ流して、吐く息か瘴気になってるとかね。エイリアンのノリて。

【2】(パート1、ビデオ・LD、アニメV表紙用、91年) ●イマイチこの構図はウマく行かんかったな。ハノケーンとアニメVと兼用やったもんて。

【3】(パート3、ヒデオ・LD用、91年) ●まぁこれは、レースの表現なんかはそれなりにウマくいってるんしゃないかと。

【4】(パート2、ビデオ・LD用、91年) ●リンナの色気は出たかなぁ。向こうのおテコのラインはちょっと出すぎたか？クラノシュの3点の中では、ノリアとリンナとプリスかロ紅つけてて、ネネはつけてない。差別化という点でいいかな。

〈おたくのビデオ〉

【1】(1982、ビデオ・LD用、91年) ●田中の持ってるセルくらいは文句言われんやろ～。さすかに"うる星"は版権が怖いからLUMのLをRに変えて「うる星やつら」を「ウルさいやつら」に変えて。コミケにスケノチブノク持ち込んでいるような子は、たいかい表紙に自分の絵を描いてるという事で。この子か描いた絵たから若干ヘタ。て、当時の時代設定に合わせてコノトマース。こん時はまたDrスランプ・アラレちゃんのオーハーオールを女の子か着るの、はやってたような気かする。たから「おたくのヒデオ」の考証ってハンパやないんやて〃

【2】(1985、ビデオ・LD用、91年) ●久保のTシャツは、実はクラリスのイメージて、田中のトレーナーは、セネプロ商品の"のーてんき"。て、福原の腰のトコに3mの宇宙人のヌイグルミか引っかかってる。TVモニターは、スポンサーに気を使っている。



garden party

園遊会

Ken'ichi Sonoda 園田健

CONTENTS

ILLUSTRATION——【3】
〔ガンスミス・キャッツ〕……4
〔ライディング・ビーン〕……6
〔おたくのビデオ〕……11
〔ガルフォース〕……14
〔オール・キャラクターズ〕……36
〔バブルガム・クライシス〕……38
〔オリジナル〕……60
Talk Time——【65】
CELL-ART——【69】
〔WANNA★BE'S〕……69
〔ライディング・ビーン〕……70
〔ガルフォース〕……72
〔オリジナル〕……103
〔オール・キャラクターズ〕……106
〔バブルガム・クライシス〕……107
〔バブルガム・クラッシュ！〕……123
〔おたくのビデオ〕……127
Production Note——【129】

EDITORIAL STAFF

DARTS Co., Ltd.

■企画・構成——小泉 聰
■アートディレクション——神宮司訓之
■レイアウト——田口信也
■編集アシスタント——吉本一期

■セルワーク——アートミック
■撮影——ENTANIYA
■写植・版下——有限会社エストール
■印刷——共同印刷株式会社
■協力——アートミック、講談社
ポリドール、ガイナックス
ユーメックス

■発行日——平成4年11月1日初刷

■著者——園田健一
■発行人——山科 誠
■編集人——加藤 智
■編集デスク——青木美恵子
■発行——株式会社ハンダイ
〒111 東京都台東区駒形2-5-5
☎03-5828-3070

©園田健一 ARTMIC 講談社 GAINAX YOUMEX MOVIC、SME

ISBN4-89189-280-3



Ken'ichi Sonoda

Garden Party

Bandai

Color: 128pgs@300dpi
B&W : 16pgs@150dpi
Sizes: 2000 x ****
: 1*** x ****

find us at #animeartbooks@mircx.com
a [DPG] release scanned by Beanoo